UCG

PSP 专辑

VOL.13

PSP SPECIAL

SONY

POWER

HOLD

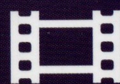
SELECT START

VOL

PSP








PSP专辑

VOL.13

PSP SPECIAL

CONTENTS

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

版权信息

主编：LIKY

责任编辑：胧月

出版单位：重庆中电电子音像出版有限责任公司

印刷：深圳市雅佳图印刷有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开 212毫米×278毫米

版次：2011年5月第一版

印次：2011年5月第一次印刷

印张：15

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2011年5月

定价：32 元

ISBN 978-7-89476-617-5

DVD光盘内容介绍

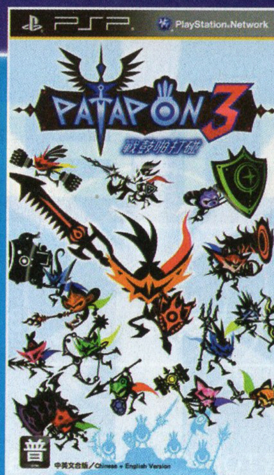
欢迎使用《PSP专辑Vol.13》数据DVD光盘，本光盘为PC专用，内容包括游戏典藏、精选主题、实用软件、OST大派送。

游戏典藏

第2次超级机器人大战Z 破界篇
猛虎！高校暴力教师
啪嗒嘭3（中文版）
Persona2 罪

使用方法

解压后放到记忆棒的ISO文件夹里，然后在PSP系统菜单的游戏选项里运行。





精选主题

数十款ptf格式主题任你挑

使用方法

PSP系统版本在官方3.71或自制3.71 M33以上，将扩展文件名为“.ptf”的文件拷贝到记忆棒的psp\theme文件夹里，之后在PSP的系统菜单的“主题设定”里进行自定义主题更改。





玩转PSP

常用软件和破解相关软件尽收其中

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

使用方法

请参考专辑中的PSP软件群英会和6.20&6.35系统破解指南栏目。

OST大派送

怪物猎人 狩猎音乐集Ⅲ
战场的女武神3
异说 012 最终幻想





使用方法

MP3格式文件可以直接在电脑或PSP上播放。

七年之痒

——展望NGP发展战略

文 Lancer

今年4月1日开始，平井一夫正式就任索尼集团副社长职位，掌管索尼的命脉——消费电子产品事业群。此时，平井一夫距索尼集团CEO宝座仅有一步之遥。然而天有不测风云，平井一夫在二把手的位子上只坐了半个多月，就遭遇PSN的全面沦陷。平井一夫能有今天的地位，靠的是以PSN为基础的索尼集团网络计划。霍华德·斯金格希望用网络串起索尼集团的所有产品，实现PSP、NGP、PS3、Xperia、VAIO、Bravia等全线产品的资源共享，以PSN为基础的“SOS”（Sony Online Service）就像一个基础平台，将托起整个索尼集团的产品线，使索尼的产品竞争力整体提升到新高度。但PSN的沦陷为索尼的网络战略敲响了警钟，不少投资业人士建议索尼退出网络市场，因为网络从来就不是索尼所长，索尼正在将自己的身家性命投注于自己无法掌控的陌生领域。

平井一夫需要一剂让外界对索尼网络计划恢复信心的良方——那就是NGP。今年E3展的NGP展示肩负着索尼抚平网络伤痛，让玩家感受次世代掌机乐趣的重任。同时，本次NGP的展示效果也将在很大程度上影响第三方对次世代掌机大战局势的判断。NGP与3DS的对决是E3 2011的最大看点，NGP能否用它的高性能与3G打败3DS的裸眼3D？索尼网络娱乐计划的掌上环节能否打通？能否从苹果霸权中夺回一片天地？我们仿佛又回到了7年前，在Sony Shock之后不久，索尼自信满满地带着他的“21世纪Walkman”参展E3，第三方们为业务终于能扩张到掌机世界而雀跃。7年来，PSP几经风雨，多次险些被NDS逼入绝境，又多次上演奇迹逆转。如今PSP仍是日本第三方的救命稻草。今春PSP勇战3DS，不惧其首发之威连番取胜，其勇猛后劲为NGP杀出了血路，今春PSP的出色表现会为第三方决定项目投资时加分不少……

黑客事件

5月1日，东京索尼总部大楼。索尼集团副社长平井一夫、索尼高级副总裁神户司郎与长谷岛真时向在场人士长鞠一躬，7秒钟，会场鸦雀无声。平井一夫面色凝重，这是他自从5年前由美国SCEA空降日本总部以来遇到的最大灾难，5年前的PS3亏损危机是久多良木健的责任，平井一夫扮演着救世主的角色。当他励精图治，在几番痛苦的改革之后终于使SCE在本财年露出了羞涩的黑字，却遭遇了PSN黑客危机。7700万用户资料泄露，信用卡信息可能被窃，世界各国政要斥责索尼对网络安全疏于管理。这是自X360三红危机以来游戏业界最严重的信任危机，美国Kotaku网站套用PS3的广告语，戏称此次事件为“it only does offline”。更有危言耸听者称此次事件造成的潜在损失可能会高达240亿美元。虽然其计算方法有哗众取宠之嫌，但该事件对索尼集团SOS计划确实已造成灾难性打击。因PSN迟迟无法复原而失去耐性的不少核心玩家开始转投Xbox Live，即使PSN恢复上线，用户因为对信息失窃的担忧可能仍将对其有所保留，PSN用户规模的扩张速度将因此大受阻滞。一年前平井一夫还谈笑风生，充满信心地告诉外界：“PSN的收入正在以每年翻番的速度增长，预计两年内可达36亿美元的年收入规模。”这一梦想已被黑客们彻底粉碎。



▲索尼集团高层为“PSN泄露事件”向用户鞠躬道歉

PSN黑客事件损伤的不止是索尼自己的利益，一个多月的断线打乱了所有第三方的网络发行计划。Capcom美国高级副总裁Christian Svensson在官方论坛公开抱怨，PSN的断线将给Capcom造成上百万美元的损失。该如何对这些第三方做危机公关也是令索尼头疼的问题，向第三方争取独占DLC是当前索尼努力进行中的一项重要公关工作，黑客事件不仅会产生玩家的信心流失，也将造成第三方的信任危机。2011财年


■索尼平板电脑S1和S2。

本是SOS计划从概念转入实践阶段的重要时期，就在黑客事件之前不久，首部对应PlayStation Suite的PS手机——Xperia Play上市，紧接着同样对应PlayStation Suite的平板电脑S1和S2公布，后者造型酷似NDS，游戏功能显然会是一个重大卖点。平井一夫在这些新产品的发布会中频频亮相，赫然成为索尼集团曝光度最高的领导人，日本的许多财经媒体已将其视作索尼集团的社长接班人。孰料这本该大展宏图的新财年才刚开始，SCE就后门失火。处于平井一夫管辖之下的所有产品几乎都可与网络挂上钩，这些用网络串起来的产品就好似曹操的连环船，若顺利则可齐头并进，若失火则一同葬身火海。假如未来索尼的所有数字产品都像PS3一样离不开索尼的网络服务，一旦SOS再遭同类灾难，后果不堪设想。索尼集团已经对网络化转型做足准备，不会因为这次意外而放弃，但愿这笔昂贵的学费能帮助索尼消除未来更大的灾难。

PSN黑客事件可能也会导致NGP网络计划的推迟。NGP是索尼历史上最依赖网络的游戏机，其游戏方式、游戏发行方式乃至主机价格都与网络息息相关。NGP的设计理念是PS3的掌机化，今后NGP游戏对网络模式的依赖度可能与PS3相当。虽然NGP有其独特规格的游戏卡片，但网络发行也会在未来NGP游戏中占更大比重。如果未来PSN再被黑客攻陷，不仅玩家无法与好友激战，发行商也将因网络发行渠道被斩断而蒙受更大的损失。此外NGP可能会通过与3G网络服务的签约捆绑降低主机售价，玩家交了网费却上不了网，届时更将乱作一片、难以收拾。总而言之，NGP要顺利发展，在网络上容不得半点闪失。目前PSN仍在修复中，5月底之前都无法恢复服务，NGP的E3展出计划必受影响，预计只有游戏展示而不谈及任何网络计划。索尼可以内部展示一些NGP的联网游戏DEMO，让媒体朋友们为受伤的PSN呐喊助威，但具体服务事项至少要等到9月的TGS。

NGP是否可获得欧美第三方的支持，网络计划至关重要。当前EA、育碧等欧美顶尖游戏发行商已经将携带机的业务重点转到智能手机，网络被他们视为携带机游戏的主要发行方式。由于携带机游戏价格较低，不堪批发、零售、包装、物流等环节的层层盘剥，只有低发行成本的网络才能满足利润率的要求。未来NGP游戏的容量动辄2GB以上，在下载的便利程度和售价方面都有限制，因而只能采取下载与实体零售并重的发行方式。PSP在欧美惨淡经营，要说服欧美发行商投身NGP，索尼必须向他们提供合理的商业模式。NGP的游戏开发成本必定高昂，但是游戏售价又不能以家用机的60美元为准，开发商除了控制开发成本，回收利用家用机版游戏的素材移植制作NGP版外，还要通过网络获得额外收益，持续发行容量短小精干的收费DLC，或者启用网游行业流行的道具收费制度。如果NGP的网络运营形成足够大的规模，DLC与道具收费制甚至可以成为NGP游戏的主要收入渠道，将游戏免费提供，通过DLC与收费道具创收也不无可能。同样在一款游戏上消费60美元，将其拆分为5个DLC和几十种道具，比一次性付出60美元容易接受得多。NGP的市场目标应以核心玩家为主，他们的游戏消费实力强，能够持续性地为新游戏内容付费，通过网络运营的细水长流式盈利模式，可以在这些玩家身上获得更高的收入。我们不妨设想这样一种可能性：未来索尼与第三方们将NGP的高质量AAA级大作向玩家免费提供，完全靠附加收费内容盈利，那么与iOS和Android上那些价格低廉、产品价值也低廉的游戏相比，NGP游戏的优势立现，玩腻了《愤怒的小鸟》的消费者们将会向掌机行业大量回流，游戏产业有望从此化解智能手机业的1美元软件风暴。

索尼敢在3DS和iOS的前后夹击下公布NGP，也许是因为他已经想通了这样一种全新的商业模式。索尼明确表示NGP采用的独特游戏卡片规格中会预留大量空间用于存放下载内容，这就是索尼试图以DLC作为标准盈利模式的关键线索。NDS与3DS的游戏卡片都只预留了容量极小的闪存和EEPROM用于存档数据的写入，目的是降低卡片成本。而索尼不惜提高成本，也要给每张游戏卡片留下大量DLC存储空间，说明DLC在未来NGP的软件经营模式中有重要意义。

如果NGP以DLC为软件的主要盈利模式，PSN的稳定性与安全性更加事关重大。这意味着所有NGP用户都需要提供信用卡或其他网络支付系统的账号信息，如果PSN信息再次被盗，将危及更多信用卡信息。索尼在PSN沦陷之后并未采取最快措施使其尽早恢复上线，而是甘愿顶住各方压力，冒着大量PSN用户叛逃到Xbox Live的风险，果断弃用原服务器集群，以高昂的代价使用另一处的新服务器，并对整个网络基础架构进行改造升级，为此不得不将PSN的断线时间从原定的“一两天”延长到一个多月。这是索尼考虑到未来网络盈利模式的重要性而做出的明智决定。

DLC与道具收费式经营模式的成功前提是要有规模优势，要有远远超过普通经营模式的用户基数。掌机行业不比社交网络的休闲游戏，没有现成的数亿用户，只能一步步增加用户数量，所以无法像《FarmVille》等社交游戏那样采取完全免费的经营模式。如果NGP采取“较低的软件定价+额外下载内容”的盈利模式，初期发展将最为艰难。如何说服第三方采取新商业模式，是索尼面临的最大难题。



▲NGP将极大扩展网络方面的应用。

在日本越战越勇的PSP为日厂创造了对NGP的信心，正如7年前，在PS2巅峰期公布的PSP让第三方争先恐后地加入到软件开发阵营，从此第一次超级掌机战争爆发。那时谁也没有料到，这场战争的结果会是如今的双赢局面……

Year1 性能与创意之争

PSP与NDS发售7年后，历史又兜回到起点。E3 2011再次成为两大掌机的竞技场，NGP与3DS之战将成为本届E3展的最大话题，前者是非凡的尖端技术结晶，后者是神奇的特殊技术妙用。这一切正如7年前，在E3 2004首次交手的PSP与NDS分别代表了未来游戏业界的两条岔路，一条是技术进化，另一条是玩法创新。追随索尼多年的第三方们习惯性地走在了PlayStation的旗帜之下，首批宣布加盟的公司达99家，首批公布的游戏达43款。索尼在发布会中播放了一段PSP新作影像荟萃，每隔两三秒即掠过一款新作，惹得观众目不暇接，喝彩声此起彼伏。那时人们对PSP惟一的担忧正如我们今天对NGP的担心——新掌机的性能之高完全突破了人们的预期，以至于我们很难相信索尼可以将成本控制在可令人接受的范围。当时前雅达利CEO Bruno Bonnell说：“它很酷，很出色，像台好车。但我不知道它的价格将会是250美元、350美元还是500美元，我猜初期大概要500美元。”如今同样有人猜测NGP售价会达到500美元，其依据是SCE全球工作室总裁吉田修平说：“NGP的价格不会超过599美元”，于是捕风捉影者不顾吉田修平发言时开玩笑的口吻，认为这预示着NGP的价格将会是499美元。这刚好是16GB版ipad2的价格，图像处理能力更强的NGP按照此价位销售似乎也合情合理。只是以游戏业的常识，如果NGP售价达到500美元，我们



▲2004年PSP日本首发时的盛况。

已可断定它的悲剧收场。索尼已经在PS3的价格上吃了大亏，不至于愚蠢到重蹈覆辙。假如索尼再次创造惊喜，将NGP价格控制到250美元之内，PSP的辉煌首发将历史重演。

2004年10月27日，PSP售价公布，19800日元的价格低于所有人的预期，很多分析家称之为"奇迹般的价格"、"具有侵略性的定价"。虽然此前任天堂已经宣布NDS售价为1.5万日元，但是在二者相差悬殊的性能对比之下，人们还是更震撼于PSP的高性价比。"用PS2的价格购买性能接近于PS2的掌机"，这是当时人们对PSP的普遍印象。PSP售价公布后，任天堂股价暴跌6.7%，投资者们担心索尼将夺走任天堂最后的乐土。PSP售价公布的第二天，惊惶失措的任天堂紧急宣布启动公司百余年历史上规模最大的广告计划，年末商战期间为NDS投入1亿美元的广告费，紧随其后还将有5亿美元的广告预算留给NDS！誓死保卫任天堂的掌机乐土。



▲PSP被久多良木健亲切地称为PS家族中的"小女儿"。

由于自身的高规格，以及"不在硬件上亏本"的新政策，NGP售价被控制到2万日元以内的可能性几乎为零。不过倘若索尼能将其售价定为2万5千日元，必将再度撼动任天堂的掌机王国。NGP的硬件规格虽高，但是与3DS相比少了一块屏幕的成本。而根据UBM TechInsights的拆机报告，3DS原材料成本仅101美元。如果NGP成本比3DS高50美元，加上物流成本、广告成本、消费税以及零售商所得，仍可以毫无压力地以不亏本为前提将主机定价250美元/2万5千日元。

如果不是因为受产能限制，价格合理的PSP会有一个更好的开始。2004年12月12日，PSP首批20万台发货量被抢购一空，东京街头处处可见游戏店前的千人长队。7年后，PSP在日本人气未减。如果价格合理，加上这样的良好基础，NGP日本上市时人气不会比PSP差。不过供应量仍然是困扰索尼的大问题。东日本大地震令本已紧张的供应链雪上加霜，虽然索尼驳斥了NGP欧美地区将延期到明年发售的传闻，但首发供应量不足将是难以扭转的事实。迫于零部件供货压力，索尼可能最终还是要发表欧美地区延期的声明，而本土供应量也不会太多。不过在饥饿营销泛滥的今天，一机难求未必是坏事。技术越精湛的产品，越要有高高在上的架子——这是iPhone对整个消费电子行业的启示。

Year2 巨作血拼

"全球同步首发"——这一由微软倡导的口号表面上很有气魄，实则吃力不讨好。同步首发意味着美日欧三个地区都要投入巨额广告费，供应量更加难以保证。为了提高供应量可能就要牺牲质量标准，因此提倡全球同步首发的PS3/X360/Wii都出现了不同程度的质量问题。PSP将美、日、欧三地的发售时间都拉开了三个月以上，为美国与欧洲的大量首发都留足了时间。

2005年3月，美版PSP首发出货百万，创造了北美游戏产业史上的首发规模新纪录。数千家零售店举办午夜首卖活动，首周实际销量60多万台，剩下30多万也有很大一部分已被订购。9月份，欧版首发量也有近百万，仅英国地区首周销量就达到18.5万台，这一纪录至今未被打破，无论是Wii还是3DS的首周销量数字都与之相差甚远。PSP在英国首发当周还实现了软件销量榜的"刷屏"——PSP游戏包揽了软件销量榜前十名！

2005年是索尼的天下，PS3公布时制造了史上最强烈的关注效应，PSP创造了史上最高的首发销量。著名市调公司SIG预测PSP上市5年后销量将领先NDS 2000万台。SCE第三方关系部门的拜访者络绎不绝，软件商们相信一个与PS2规模相当的游戏软件市场正在形成，谁也不愿错过这趟快车。10月发售的《GTA 自由城故事》使市场热度达到顶点。10月29日，索尼宣布PSP在不到10个月的时间里突破了全球1000万的出货量，成为历史上最快突破千万销量的主机。《GTA 自由城故事》至今仍是PSP销量最高的游戏，据TAKE2官方数据，其总计销量超过800万套。该作发售次月，PSP共4款游戏销量突破百万。在巨作推进之下，PSP销量遥遥领先，北美月销量一度达到NDS的5倍！

NGP的第二年局势将与PSP大不相同。如果索尼将NGP欧美版延期到2012年发售，可以给第三方更充足的时间筹备更优质的首发游戏，但NGP欠缺当年PSP的号召力。PSP后期在欧美软硬件销量都跌入冰点，第三方信心大受打击，有此不良记录，索尼要说服第三方为NGP开发成本更高的游戏可说是难上加难。好在SCE WWS总裁吉田修平深谙市场之道，集中精力对个别最具实力的厂商进行公关。2011年1月NGP发布会上公布的欧美第三方作品只有《使命召唤》，而这一款游戏就胜过数十款。《现代战争2》总计销量超过2800万套，已经成为新的畅销游戏，《COD》品牌影响力早已超越《GTA》。NGP发售第二年的理想战略是以《COD》为旗舰，索尼与Activision联合投入主机首发级别的广告攻势，为扫除Activision的后顾之忧，索尼可提供全部游戏开发费，让Activision的精英力量将本作制作成与家用机正统续作相当的顶级巨作。如此产生的示范效应将会索尼赚来百倍回报。巨作效应首先会在较长时间内大幅提升NGP销量，掌上高清FPS的影音表现力与出色操控性可使欧美核心玩家对掌机的轻视得到根本改观。其他第三方也将眼红于Activision的成功，纷纷抢滩掌机的FPS新大陆。誓与Activision血战到底的EA必将率先跟进，《战地》、《孤岛危机》等大作将强势进驻，由此产生羊群效应，把NGP变成FPS的天堂。一旦抓住这个忠诚且高消费力的人群，NGP在软硬件价格方面都能有很高的市场容忍度。



■《使命召唤》已成为欧美畅销游戏的金字招牌。

Year3 狩猎解禁

一年的时间可以一飞冲天，也可以从天堂掉落地狱。2005年游戏业界是PSP的天下，而2006年是NDS的天下。2006年掌机市场竞争局势突然逆转，被欧美厂商簇拥的PSP突然急转直下，令人猝不及防。

2005年中，索尼将PSP的生产线全面转移到富士康，产能大幅提升了一倍。2006年初，第三方新一年的工作刚刚开始，就被索尼告知“本财年PSP出货量将超过2000万台”，但第三方还没来得及准备PSP大作，PSP的硬件销量却开始掉头向下。2006年春季，NDSL的发售在根本上改变了PSP与NDS的势力平衡，从2005年夏季开始酝酿的“脑白金风暴”开始刮向欧美，并在NDSL、《新超级马里奥兄弟》、任天堂史上最强广告攻势等多重因素的作用下产生势不可挡的爆发力。任天堂以一人之力，在被所有第三方忽略的角落改变了掌机市场的格局。

2006年掌机市场的异变有任天堂积极进取的原因，也有索尼分身不暇的难处。尽管那时第三方仍然心向PSP，在2006年末商战期间北美就有110多款PSP游戏上市，但索尼第一方却对PSP这个“小女儿”不闻不问，第一方游戏屈指可数，第三方呼吁的主机降价不见回应，广告宣传也软弱无力。第三方没有龙头指引，正如一盘散沙，虽然支持者甚众，却无法将力量集中在正确的方向上，大量低质量移植游戏充斥市场。

问题的根源可能出在PS3上。2006年5月，PS3售价公布时，不仅决定了索尼在家用机市场上的落败，也成为掌机市场的转折。就是在这个夏季之后，PSP在欧美被NDS全面超越。对PS3的血本投入吸干了本应投向PSP的资金，原本应该在这个时间点采取的主机降价、注资第三方开发独占大作等战略都无法实行。此时的PSP就像一架飞在天上却被抽走燃油的飞机，只能无可奈何地持续下坠。

NGP在上市第三年时可能也会遇上掌机与家用机事业资源分配的问题。如果PS4也在PS3发售7年后上市，那么索尼在2013年必须抽调大量资金用于PS4的生产、宣传与软件开发，掌机事业被“抽走燃料”的悲剧可能重演。幸运的是，索尼似乎没有在2013年推出PS4的打算。据知情人士透露，目前PS4的开发几乎处于白纸状态，为弥补PS3前期的巨额亏损，索尼可能会真的撑足十年，至少到2015年才推出PS4。而且即便推出PS4，后久多时代的SCE也不会不计成本地在主机上砸钱，PS4不会占用大量现金流。如果PS4押后到2015年，2013年仍将是PS3的巅峰期，一方面是硬件成本已降至最低点，另一方面是软件权利金收入会达到最高点。此时SCE资金充裕，可对上升期的NGP投入大量资金与开发资源，加大与第三方的合作。

2006年，PSP在欧美自由落体之时，在日本，新的社会现象正在不经意间形成。Capcom无心插柳的《怪物猎人 携带版》开始在日本中小学校园产生口耳相传之势，当时不会有人想到，这款移植性质的游戏将成为PSP的救星……从时间上推算，2013年也很有可能是NGP版《MHP》上市之时。NGP在欧美可主打FPS，而日本仍应围绕狩猎类游戏。NGP便利的网络环境为《MHP》朝网游化方向发展创造了条件，不管是采用月费模式还是道具收费模式，网游可持续产生利润的经营特点是《MHP》的福音。如果经营得当，它将成为掌上的《魔兽世界》！



▲《怪物猎人》何时登陆NGP绝对是最值得关注的话题。

Year4 改头换面

NDSL是一个出乎索尼意料之外的奇招，新机型对主机销量的推进作用往往比直接降价更明显，NDSL的提前到来打得PSP措手不及。因此负责工业设计的“索尼创意中心”慌忙启动了PSP-2000的研发。2007年7月的索尼E3展前发布会，平井一夫从口袋里掏出了PSP-2000，台下观众目瞪口呆——他们不是对PSP-2000的出现感到意外，而是对这部造型几乎不变的所谓新机型感到无语。

比起工业设计上总是留有一手的任天堂，实诚的索尼一开始就几乎把PSP的设计做到了极致，电池和光驱又占据了大部分的体积，改款在设计上没有多少继续发挥的空间。机型改款惊喜不足，PSP在2007年的反击效果也就大打折扣。当时PS3仍处于水深火热之中，索尼好不容易为PSP挤出了一些广告预算，在PSP-2000、《危机之源 最终幻想VII》等大作的连番出击之下，实现了PSP在日本的谷底反弹。2007年9月，PSP-2000日本月销量高达52.9万台，大幅超越NDS。SCEJ执行官佐伯雅司说：“这是PSP的第二次成长期！”但在欧美，PSP却出现兵败如山倒的颓势，NDS的“脑白金”效应持续蔓延，而PSP自从《GTA 罪都故事》等大作销量跳水，第三方信心流失，同时次世代主机大战激化，第三方的资金全面转向高清主机，PSP游戏数量锐减。

2007年PSP在日本反弹的最大功臣不是PSP-2000，也不是《FF VII CC》，而是春季发售的《怪物猎人 携带版 2nd》。《MHP》效应经过一年多的发酵之后，成为新的社会现象，中小学生成为PSP的主力军。而欧美PSP的颓势恰恰是因为缺乏《MHP》的现象级游戏。NGP如果可以成功发展FPS，可以避免重蹈PSP的覆辙，到主机推出第4年时，NGP的FPS游戏将发展到第二代，进入成熟期，正如带着本世代家用机走进成熟的《现代战争》，巨作的引导效应会更强。此时推出新机型为主机声势推波助澜，由于工艺的进化，主机生产成本降低，还可适当降价，助其从核心向主机进入到主流化阶段。

Year5 黄金时代

2008年9月，美国第四大投行雷曼兄弟公司宣布破产，这成为压倒骆驼的最后一根稻草，引发全球金融市场大震撼，产生了一系列的连锁反应——百年来最严重的金融危机爆发！在这场风暴中，所有国家、所有行业都无法幸免，游戏产业也在风暴的洗礼下发生巨变。对于灾难深重的索尼，艰苦努力之下获得的小小转机因经济环境的恶化而彻底粉碎。这一年SCE净亏损超过2000亿日元，如果不是PSP意外贡献了不菲的利润，SCE可能已遭灭顶之灾。

2008上半年，以《怪物猎人 携带版 2nd G》的发售为标志，PSP的反攻之激烈令人大跌眼镜，硬件销量同比提高86%。PSP以绝对的数量优势位居主机销量榜首，比NDS多出50多万台。在金融风暴的水深火热之时，索尼携PSP-3000、《异说 最终幻想》等重量级产品突围而出，PSP-3000日本首发当周销售16万台，比其他所有主机加起来还高出一倍。同一时期，第三方NDS游戏的死讯频传，一些名作登陆NDS后销量不过数千套，销量10万以上的游戏屈指可数。索尼趁势拉拢第三方，实行PSP-3000与第三方关键大作捆绑宣传的策略，秋季共推出了十余种PSP-3000的游戏同捆套装。PSP的硬件收入与权利金收入帮SCE捱过了经济危机与PS3的



持续亏损。

在NGP发售的第5年可能也会进入需要向PS4输血的阶段。到2015年，PS3已年老色衰，NGP应担负起主要盈利任务。投放一部新主机需要的资金在10亿美元以上，这笔资本将主要依靠NGP的权利金收入。本代家用机都以十年为生命周期，到其生命末期，市场饱和程度也将大大高于以往。因此在这样的新旧主机交替时期，市场衰退程度可能更甚以往。以高画质大作为主打的NGP有望成为第三方的避风港，原因有二：其一、任天堂的主机始终难以容下第三方；其二、NGP易于移植PS3游戏，第三方在当今高清主机上积累的技术可在NGP上继续使用。当今日本第三方过于沉迷掌机，其根本原因是本代家用机在日本的世代交替期过于漫长，高清主机至今仍无法担当重任，第三方只能继续在掌机市场里避风，由此形成了2006～2008年的掌机业黄金时代。下一次世代交替期，靠掌机过冬可能会成为全球现象，NGP也将迎来大作最为集中的黄金时代。

Year6 网络试水

E3 2007，平井一夫掏出PSP-2000时，观众们因无语而目瞪口呆；2008莱比锡游戏展，索尼公布PSP-3000时，台下观众面无表情；E3 2009，平井一夫再次做出掏口袋的动作，这次取消了UMD、体积精致许多的PSP go博得了观众赞许的眼光——人们没有想到，这却是PSP最失败的机型。

PSP go败在了高昂的软硬件定价。少付了光驱钱的PSP go却比PSP-3000贵1万日元，下载的游戏价格与UMD实体版相当，部分游戏甚至下载版还要更贵一些。糊涂的定价葬送了造型颇为精致的PSP go，在销量跌至冰点后，今年春索尼宣布PSP go停产。

PSP go虽然失败，却为索尼积累了宝贵经验，为NGP制定了游戏卡片与下载发行并重的合理搭配。NGP下载游戏的定价标准目前仍未确定，不过参照PSP go的失败教训，下载版价格将大幅度低于零售版应是合理选择。下载版游戏价格的合理区间应该是零售版批发价除去包装、物流等实体成本，同时辅以前文所述的DLC盈利模式，如此，可将AAA级NGP大作的


■PSP go于2011年春正式停产，标志该机型的彻底失败。

下载版价格定为20～30美元、普通游戏15～25美元。要和智能手机对抗，又要兼顾自身的开发成本，这是较为理想的价位。

从2009年开始，智能手机对掌机业的冲击开始显现，年销量逼近3000万台的NDS也被iPhone从云端打落。iOS对PSP也造成强烈排挤。PSP在欧美的大部分玩家是年轻男性，而这个消费群体正集体转为iPhone用户。在口袋里塞了一部性能更强、更轻盈尊贵的iPhone之后，他们再也不需要笨重的PSP。抵御iOS的侵略仍将是NGP的重要课题。智能手机游戏的低廉价格正在破坏掌机游戏的价值链，索尼应对软件定价模式进行大胆转变。NGP的软件开发成本必然再攀掌机新高，二三十美元的游戏价格看起来难以令软件商接受，但是如果从网络上弥补收益，再低的软件定价都能创造出可观利润。日本地区可主打狩猎式网游，欧美主打FPS网战，让核心玩家们为更具深度的游戏体验持续付费，正如PC网游行业里，免费运营的休闲游戏大行其道，而付费的《魔兽世界》同样财源滚滚。围绕网络的NGP游戏将以其高质量画面、丰富内容、出色的操控性以及活跃的网络社区成为玩家掌上游戏的不二之选，这样才能让拥有iPhone的人们有不得不买NGP的理由。

Year7 社运所系

2010年，索尼集团提出了SOS计划，成立网络化产品与服务集团，由平井一夫掌管，用网络串联索尼消费电子产品的构想从理论转为实践。2011年，Bravia与VAIO接入PSN取得实质性进展，将PS从硬件变成软件平台的PlayStation Suite亮相。挑战iPhone的Xperia Play手机上市，挑战iPad的S1与S2平板电脑公布，索尼连出重拳，招招直指苹果。PSN黑客事件搅乱了索尼的全局战略，但无法阻挡索尼的网络之路。

16年前，大贺典雄将社长之位交给出井伸之，从此索尼的网络转型计划拉开大幕。出井伸之在1998年10月的索尼技术节上说："在网络时代，硬件将失去其一贯的价值……"将价值建立在硬件之上的索尼集团并未在网络时代到来之时成功转型，反而陷入了长达十几年的衰退。但游戏为索尼建立了坚强的网络基础，PSN是索尼集团最成功的网络服务。未来7年，游戏仍将在索尼的综合网络计划中扮演核心角色，网络将决定索尼的命运，也将决定NGP的命运。





2010 PSP日版

2010年已经是PSP诞生的第6个年头，从一台主机通常的生命周期来看，这显然已经临近尾声。但是PSP在日本不仅没有呈现出老态龙钟的萎靡，反而愈战愈勇，表现更加出神入化。根据日本著名统计机构Media Create的统计，去年PSP在日本的硬件销量力压曾经的人气王NDS，首次拿下了年硬件销量冠军。而在软件方面，PSP也由于《怪物猎人 携带版 3rd》等大作的牵引而充满着活力。细心的玩家可以发现，从去年中期至今，日本每周新作公布得最多的机种基本上都是PSP，这对于一台销量只有竞争对手一半、在一般意识上被认为是主机大战负者的游戏主机来说，是前无古人的。对手NDS虽创造了惊人的装机量却由于机能实在太差而过早退市，家用主机也因为高腾的开发费用而令很多厂商不敢冒险，因此折中的PSP就这样顺理成章地成为了保守的日本游戏开发者们眼中的香饽饽。

这次为大家列出去年日本本土PSP游戏销量的200强（统计时间：2010年1月4日～2011年1月2日），因为足足有200位，因此很多在平时的周销量榜上很难看到的冷门游戏的销量也收录在了其中。仔细看看，你喜欢的游戏有没有出现在榜单中呢。

文 雷伊



No.1 怪物猎人 携带版 3rd

Capcom　384万 9907套



与前作《2G》相隔超过两年半以上，让玩家们对这款狩猎大作寄予了超乎寻常的期待度，再加上之前有《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》培养新的用户群体，因此本作在发售之后，初期销量相比前作有了极大的提高。截止今年3月底，游戏在日本的累计出货量已经达到460万套，名副其实地成为日本有史以来最为成功的第三方游戏。

No.5 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

Capcom　51万 7139套



作为大名鼎鼎的“《怪物猎人》系列”的首款外传作品，《暖洋洋的艾鲁村》以与正传截然不同的风格以及轻度得多的玩法，迎合了女性和低龄玩家的喜好，再加上动画、品牌合作等宣传手法的展开，成功拓展了全新的用户群体。今年夏天，其加强版《暖洋洋的艾鲁村G》也将与玩家们见面。

No.8 初音未来 女歌手计划 2nd

SEGA　37万 1644套



前作初版和廉价版的累计销量接近30万，而这款正统续作更是人气爆棚，光是初版在发售后就凭借着极高的人气获得了逼近40万的累计销量。作为一款以角色为重要卖点的音乐游戏，“《初音未来》系列”可能显得并非十分专业，但是不俗的可玩性和广大的群众基础依然使其成为近年最成功的同类游戏。

No.9 AKB1/48 星恋之梦

NBGI　29万 9794套



AKB48无可厚非地是当今日本最红的女性流行组合，单曲销量屡创佳绩。而这款拥有史上最强女主角阵容的游戏，其创下的销量也令人刮目相看。游戏本身的构思就十分大胆，48位美少女齐齐对你抱有好感，而你要做的是甩掉其中的47位，这种就算在梦里也不见得会发生的好事降临在你头上，你能不动心吗？

游戏销量TOP200

No.10 黑豹 如龙新章

SEGA 27万 5648套

这款《黑豹》是“《如龙》系列”的全新尝试，有别于《如龙 见参》这样的外传，《黑豹》可以说是一个新的开始，所针对的年龄层也有意识地要低一些。虽然由于PSP机能的限制，其实际表现距离玩家的期望还有一定差距，但仍不失为一款不可多得的佳作。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第1位	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	2010年12月1日	384万9907套	384万9907套
第2位	潜龙谍影 和平行者	メタルギアソリッド ピースウォーカー	Konami	2010年4月29日	81万9158套	81万9158套
第3位	王国之心 梦中诞生	キングダムハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	2010年1月9日	76万8721套	76万8721套
第4位	噬神者	ゴッドイーター	NBGI	2010年2月4日	63万4645套	63万4645套
第5位	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	2010年8月26日	51万7139套	51万7139套
第6位	怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）	モンスターハンターポータブル2nd G（PSP the Best）	Capcom	2009年12月24日	45万9512套	50万7326套
第7位	噬神者 爆裂	ゴッドイーター バースト	NBGI	2010年10月28日	41万9626套	41万9626套
第8位	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク—Project DIVA—2nd	SEGA	2010年7月29日	37万1644套	37万1644套
第9位	AKB1/48 星恋之梦	AKB1/48 アイドルと恋したら	NBGI	2010年12月23日	29万9794套	29万9794套
第10位	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	2010年9月22日	27万5648套	27万5648套

No.11 皇家骑士团 命运之轮

Square Enix 25万 6371套

位于金字塔尖的《皇家骑士团2》能够以新的姿态出现在玩家们的面前，令不少玩家们喜出望外。昔日打造了这款名作的制作人再度集结，在不破坏原作氛围的前提下对其重新加笔，这也许令一小部分怀旧厨有些不爽，但相信绝大部分玩家对其是持肯定态度的。



No.14 寄生前夜 第三个生日

Square Enix 18万 5582套

阔别玩家视线多年的《寄生前夜》以全新的游戏方式重新杀回游戏圈，虽然制作第三人称射击游戏并非日本游戏开发者的强项，但《第三个生日》在整体表现上还是不错的。爽快刺激的射击要素、独具新意的深潜系统，加上值得一看的剧情，让本作获得了25万套左右的最终销量。



No.16 幻想传说 换装迷宫X

NBGI 17万 9909套

这款游戏在内容方面还是十分厚道的，将两款昔日名作的重制版合二为一，其丰富程度不言而喻。尤其是《换装迷宫》是完全重新制作，除去画面上的进化，在操作上也变得更为爽快流畅，更加符合当今玩家的需要。之所以在销量上没有突破，想必是在新鲜感方面有所欠缺，毕竟玩家们已经对其中的《幻想传说》太过熟悉。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第11位	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	2010年11月11日	25万6371套	25万6371套
第12位	轻音少女 放学后的演奏会	けいおん！放课后ライブ	SEGA	2010年9月30日	23万924套	23万924套
第13位	职业棒球魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	2010年4月1日	21万5263套	21万5263套
第14位	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	2010年12月22日	18万5582套	18万5582套
第15位	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4 一年战争	Spike	2010年2月25日	18万3404套	18万3404套
第16位	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	2010年8月5日	17万9909套	17万9909套
第17位	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	2010年7月15日	17万5551套	17万5551套
第18位	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	2010年3月18日	15万9676套	15万9676套
第19位	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	2010年1月21日	15万1133套	15万1133套
第20位	世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 苍き侍の挑战	Konami	2010年5月20日	14万7919套	14万7919套

No.21 光明之心

SEGA 14万 2945套

本身并无太大亮点的传统回合制RPG，却由于《光明》的招牌以及和Tony大神的再度携手，而成为去年年底颇受关注的一款作品。游戏本身也和PSP的宅定位很吻合，因此在销量方面超越其前辈《光明之风》、《光明之泪》等也在情理之中。



No.24 核石之王

Square Enix 12万 1593套

Square Enix推出的联机跟风之作，游戏表现平平，宣传也不是很给力，因此销量一般。游戏在发售后不久遭遇值崩尴尬，对于这样一款投机作品，SE应该吸取其中教训。并不是所有跟风的联机游戏都可以成为《噬神者》的，制作游戏时的心态非常重要。



No.23 英雄传说 零之轨迹

Falcom 12万 6007套

虽被称为“进化之作”，但其实游戏只是用了一个全新的故事，在系统方面依然是延续了《空之轨迹》三部曲的设定，并没有带给玩家太多新意。但是Falcom在剧情以及人物塑造等方面的优势依然在本作中得到了充分的体现，当然，同样得到发挥的还有它一贯的挖坑能力。



No.26 最后的战士

Capcom 11万 1036套

Capcom时隔多年的RPG新作，虽然发售前野心不小，而且制作阵容也很华丽，但实际销量却只能算不过不失。游戏本身其实还是不错的，制作方Image Epoch在制作RPG方面颇有造诣，战斗系统独树一帜，由下村大神负责的音乐更是值得一听。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第21位	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	2010年12月16日	14万2945套	14万2945套
第22位	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	2010年8月26日	12万7172套	12万7172套
第23位	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	Falcom	2010年9月30日	12万6007套	12万6007套
第24位	核石之王	ロード オブ アルカナ	Square Enix	2010年10月14日	12万1593套	12万1593套
第25位	世界足球 胜利十一人2011	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	Konami	2010年11月18日	12万850套	12万850套
第26位	最后的战士	ラストランカー	Capcom	2010年7月15日	11万1036套	11万1036套
第27位	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战	魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE THE BATTLE OF ACES	NBGI	2010年1月21日	10万9290套	10万9290套
第28位	妖精的尾巴 携带工会	フェアリーテイル ポータブルギルド	Konami	2010年6月3日	10万3790套	10万3790套
第29位	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCEJ	2010年2月25日	10万1950套	10万1950套
第30位	.hack//Link	.hack//Link	NBGI	2010年3月4日	10万875套	10万875套

No.37 街道创造者3×逃走中

D3 Publisher 7万 6399套

这款城市建设经营类模拟游戏的首周销量只有5000多套，却由于与富士电视台的知名电视节目“逃走中”合作而获得了极高的人气，呈现出了长卖之势，最终获得了超过7万套的好成绩，这在整个系列中的表现都是可圈可点的。



No.39 口若悬河 希望学园与绝望的高中生

Spike 7万 5232套

本作可以说是近几年来日本最为成功的原创推理AVG之一，虽然学级裁判部分有借鉴《逆转裁判》的法庭部分之嫌，但是由于该部分配以了全程语音，且声优们表现异常精彩，因此热血程度比起《逆转裁判》来有过之而无不及。游戏进入2011年后还保持着一定的长卖势头，再加上结局埋下的伏笔，续作是逃不掉的了。

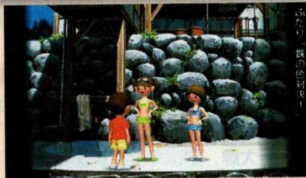


排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第31位	FATE/新章	フェイト/エクストラ	MMV	2010年7月22日	9万5298套	9万5298套
第32位	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	SCEJ	2010年3月11日	9万5000套	9万5000套
第33位	真・三国无双 联合突袭2	真・三国无双 MULTI RAID2	Koei Tecmo Games	2010年3月11日	9万3195套	9万3195套
第34位	梦幻之星 携带版2	ファンタシースターポータブル2	SEGA	2009年12月3日	8万4153套	58万9933套
第35位	游戏王5'Ds 双重战力5	游戏王ファイブディーズ タッグフォース5	Konami	2010年9月16日	8万3159套	8万3159套
第36位	初音未来 女歌手计划（廉价版）	初音ミク—Project DIVA—お买い得版	SEGA	2010年6月24日	8万513套	8万513套
第37位	街道创造者3×逃走中	街ingメーカー3×逃走中	D3 Publisher	2010年1月28日	7万6399套	7万6399套
第38位	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックヒーローズ オーズ	NBGI	2010年12月2日	7万5301套	7万5301套
第39位	口若悬河 希望学园与绝望的高中生	ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生	Spike	2010年11月25日	7万5232套	7万5232套
第40位	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	Konami	2009年12月10日	7万4560套	21万114套

No.43 我的暑假 携带版2 猜谜姐妹与沉船的秘密

SCEJ 6万 3261套

当年《我的暑假2》曾在PS2平台创造了40万套的系列最高销量，本作在加入新内容移植PSP平台之后，却并未再现当年的辉煌。其实系列几部作品本身在玩法上差别并不大，而本作又跟4代相隔时间不到一年，也难怪玩家会产生审美疲劳了。但谁也不能否认，它的出现的确给玩家们的暑假带来了丝丝清凉。



No.48 死或生 天堂

Koei Tecmo Games 5万 4071套

又是一款带有明显投机性质的作品。虽然它的受众群的确跟PSP的玩家群体比较吻合，但由于机能限制，众美女在PSP上无法以自己最美的一面呈现，也难怪现在越来越挑剔的玩家不肯掏腰包了。反而是厂商，既没捞到多少钱又落得个不正经的骂名。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第41位	铁拳6	铁拳6	NBGI	2010年1月14日	6万4987套	6万4987套
第42位	流行音乐 携带版	ポップンミュージック ポータブル	Konami	2010年2月4日	6万4019套	6万4019套
第43位	我的暑假 携带版2 猜谜姐妹与沉船的秘密	ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!	SCEJ	2010年6月24日	6万3261套	6万3261套
第44位	桃太郎电铁组队战 友情・努力・胜负之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜负の巻!	Hudson	2010年7月15日	6万3055套	6万3055套
第45位	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	2010年8月26日	5万6312套	5万6312套
第46位	龙珠 组队战	ドラゴンボール タッグバーサス	NBGI	2010年9月30日	5万5069套	5万5069套
第47位	剑、魔法与学院物3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	2010年10月7日	5万5022套	5万5022套
第48位	死或生 天堂	DEAD OR ALIVE Paradise	Koei Tecmo Games	2010年4月2日	5万4071套	5万4071套
第49位	BLEACH 灵魂升温7	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル7～	SCEJ	2010年9月2日	5万2459套	5万2459套
第50位	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计画	日本一Software	2010年3月11日	5万1425套	5万1425套

No.55 伊苏vs.空之轨迹 抉择・传说

Falcom 4万 4220套

Falcom的作品比起《最终幻想》和《传说》这样的大牌来，在受众面上的确是有一定差距的。因此这款Falcom的乱斗作品并未大红大紫，不过对于Falcom这样规模的公司，成绩也还算过得去了。游戏本身在系统上也有些单调，不如Falcom的RPG来得那么精雕细琢。



No.56 火影忍者 疾风传 羁绊驱动

NBGI 4万 2589套

并非出自CyberConnect2的《火影》，在素质上一般都要打个折扣。本作自然也无法跻身于精品之列，不过靠着能够联机这个卖点，也卖出了4万多套。游戏的联机对玩家之间的配合有着较高的要求，无愧于标题中的"羁绊"二字。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第51位	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータブル	Idea Factory	2009年8月27日	5万659套	8万1106套
第52位	天才麻将少女Saki 携带版	咲—Saki—Portable	Alchemist	2010年3月25日	4万8243套	4万8243套
第53位	力量职业棒球 成功传奇	パワプロ サクセス・レジェンズ	Konami	2010年2月25日	4万5435套	4万5435套
第54位	钢之炼金术士 约定之日	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ	NBGI	2010年5月20日	4万4698套	4万4698套
第55位	伊苏vs.空之轨迹 抉择・传说	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	2010年7月29日	4万4220套	4万4220套
第56位	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO—ナルト—疾风传 キズナドライブ	NBGI	2010年7月15日	4万2589套	4万2589套
第57位	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS	NBGI	2009年12月3日	4万1852套	40万7752套
第58位	星座彼氏 春 携带版	Starry Sky～in Spring～ポータブル	Asgard	2010年6月24日	4万1500本	4万1500本
第59位	必胜柏青哥・柏青嫂攻略系列 携带版 Vol.1 新世纪福音战士 魂之轨迹	必胜パチンコ パチスロ攻略シリーズPortable Vol.1 新世纪エヴァンゲリオン～魂の轨迹～	D3 Publisher	2010年6月3日	4万1006套	4万1006套
第60位	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei Tecmo Games	2010年1月21日	4万938套	4万938套

No.62 尸体派对 血色笼罩 恐惧再临

5pb. 3万 9822套

在同人界有着很高知名度的恐怖AVG作品搬到PSP平台后，重新包装并加入新的内容，看起来更是一款完整的商品化作品。游戏本身的恐怖感营造得非常出色，再加上音效方面有着过人表现，因此戴上耳机来玩的话，能够体验到非同一般的惊魂体验。游戏的续作《影之书》也将在今年8月份面市。



No.65 东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

Atlus 3万 8119套

本作可以说是当年PS2平台《九龙妖魔学园纪》的还魂之作，系统方面如出一辙。也正因为沿用了主观迷宫探索和角色好感度交流的设定，使得本作在受众面上比较狭窄。接近4万套的销量也许并不起眼，但相比《九龙》来说其实已经有一定进步。

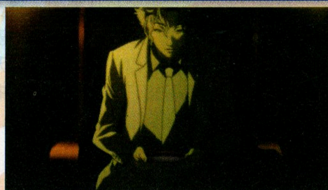


排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第61位	流行音乐 携带版（廉价版）	ポップンミュージック ポータブル（ベストセレクション）	Konami	2010年7月15日	4万84套	4万84套
第62位	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	2010年8月12日	3万9822套	3万9822套
第63位	武装神姬 战斗大师	武装神姬 BATTLE MASTERS	Konami	2010年7月15日	3万8483套	3万8483套
第64位	装甲核心 最后的佣兵 携带版	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	2010年3月4日	3万8222套	3万8222套
第65位	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	2010年4月22日	3万8119本	3万8119本
第66位	潜龙谍影 掌上行动（再廉价版）	メタルギアソリッド ポータブルオプス（コナミ殿堂セレクション）	Konami	2009年11月5日	3万7632套	5万53套
第67位	横行霸道 罪都故事（廉价版）	グランド・セフト・オート バイスシティ・ストーリーズ（Best Price!）	Capcom	2009年2月19日	3万7280套	10万2204套
第68位	海豹突击队 火线小队3	SOCOM: U.S.Navy SEALs Portable	SCEJ	2010年2月11日	3万6274套	3万6274套
第69位	横行霸道 自由城故事（廉价版）	グランド・セフト・オート リバティシティ・ストーリーズ（Best Price!）	Capcom	2008年7月24日	3万3889套	14万9320套
第70位	薄樱鬼 游戏录	薄樱鬼 游戏录	Idea Factory	2010年5月13日	3万3516套	3万3516套

No.77 诡计×逻辑 第一季

SCEJ　3万 1947套

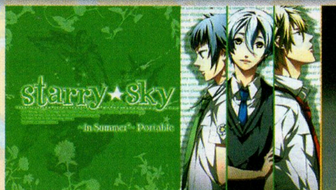
这款由Chunsoft和SCEJ携手，集结了众多推理名家的原创作品并未在PSP平台掀起波澜，其中一方面是因为宣传上所花费的功夫的确不太多，另一方面则是由于其过高的门槛，别说不会日语，就算是日语高手也会被其高难度的谜题折腾得产生砸机冲动。



No.80 星座彼氏 夏 携带版

Asgard　3万 1123套

这部在动漫、游戏领域曝光率极高的女性向作品在PSP平台一共分为春、夏、秋、冬四个季节的版本陆续推出，人气相当之高。不仅由于与十二星座挂钩的题材比较吸引女孩，游戏中十几位男主角的声优几乎个个都是大牌，足以令女性玩家尖叫。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第71位	大众高尔夫 携带版2（廉价版）	みんなのGOLFポータブル2（PSP the Best）	SCEJ	2009年3月5日	3万3467套	7万7392套
第72位	Persona3 携带版	ペルソナ3 ポータブル	Atlus	2009年11月1日	3万3253套	22万4499套
第73位	无头骑士异闻录 三足鼎立	デュラララ 3way standoff	Ascii Media Works	2010年9月22日	3万3076套	3万3076套
第74位	战国BASARA 群雄之战（廉价版）	战国BASARA バトルヒーローズ（PSP the Best）	Capcom	2009年12月3日	3万2522套	4万4629套
第75位	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei Tecmo Games	2010年2月25日	3万2347套	3万2347套
第76位	一骑当千 交叉冲击	一骑当千 XROSS IMPACT	MMV	2010年4月28日	3万2135套	3万2135套
第77位	诡计×逻辑 第一季	TRICK×LOGIC Season1	SCEJ	2010年7月22日	3万1947套	3万1947套
第78位	半罪少女	クリミナルガールズ	日本一Software	2010年11月18日	3万1457套	3万1457套
第79位	Little Busters 修正版	リトルバスターズ！ Converted Edition	Prototype	2010年11月25日	3万1248套	3万1248套
第80位	星座彼氏 夏 携带版	Starry Sky～in Summer～ポータブル	Asgard	2010年9月30日	3万1123套	3万1123套

No.86 梦幻俱乐部 携带版

D3 Publisher　2万 6994套

移植自Xbox 360平台的本作较好地还原了原作的内容，虽然画面不可避免地有一定缩水，但是各个女孩看上去依然生动。卡拉OK模式时竖拿PSP，可以更好地观察到女孩们的一举一动。遗憾的是读盘时间较慢，要欣赏女孩们的演出，得有耐心才行。



No.88 太鼓之达人 携带版2

NBGI　2万 5873套

是的，你没看错。这款发售于2006年的游戏在2010年依然取得了超过2万套的销量，并且最终累计销量超过了22万套。这也难怪NBGI前段时间还在提供游戏中的乐曲更新下载，并且公布了PSP平台的第三作将在今年7月份推出的消息。

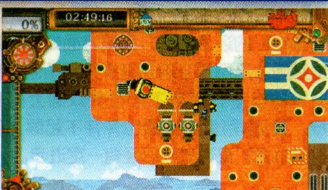


排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第81位	战国BASARA 群雄之战（再廉价版）	战国BASARA バトルヒーローズ（PSP the Best）（再廉价版）	Capcom	2010年9月9日	3万238套	3万238套
第82位	伊苏 菲尔盖纳之誓	イースーフェルガナの誓いー	Falcom	2010年4月22日	3万218套	3万218套
第83位	不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版	不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル	Spike	2010年1月28日	2万8086套	2万8086套
第84位	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO—ナルト—疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	2009年12月10日	2万7952套	17万7947套
第85位	暴风恋人	STORM LOVER	D3 Publisher	2010年8月5日	2万7150套	2万7150套
第86位	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブPortable	D3 Publisher	2010年10月28日	2万6994套	2万6994套
第87位	角斗士 斗士起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	2010年1月14日	2万6453套	2万6453套
第88位	太鼓之达人 携带版2	太鼓の达人 ぽ～たぶる2	NBGI	2006年9月7日	2万5873套	22万1179套
第89位	苍翼默示录 携带版	ブレイブルー ポータブル	Arc System Works	2010年2月25日	2万5860套	2万5860套
第90位	危机之源 最终幻想Ⅶ（廉价版）	クライシスコアーファイナルファンタジーVII—（アルティメットヒッツ）	Square Enix	2009年7月30日	2万5580套	5万8420套

No.92 100万吨大卸八块

SCEJ　2万 3466套

SCEJ自《勇者别嚣张》之后，继续与Acquire合作推出的异质动作游戏，不过没有重现《勇者别嚣张》的辉煌。其实游戏将巨大的战舰大卸八块的玩法颇有意思，玩起来既简单又爽快，暖色调的画面看上去也十分温馨。



No.99 心跳回忆4

Konami　2万 2123套

这部昔日美少女恋爱游戏王者时隔多年的正统续作最终销量也没能卖过10万套，多多少少有些令人扼腕。虽然我们听到了时代哭泣的声音，但不可否认，这的确是一款非常优秀的作品，其系统的完善程度和可玩性堪称系列之最。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第91位	皇家新娘 棱镜物语	マリッジロワイヤル～プリズムストーリー～	Ascii Media Works	2010年4月28日	2万5184套	2万5184套
第92位	100万吨大卸八块	100万トンのバラバラ	SCEJ	2010年2月18日	2万3466套	2万3466套
第93位	维他命Z 革命	VitaminZ Revolution	D3 Publisher	2010年3月25日	2万3059套	2万3059套
第94位	GT赛车PSP	グランツーリスモ	SCEJ	2009年10月1日	2万2871套	28万4193套
第95位	家庭教师REBORN 羁绊组队战	家庭教师ヒットマンREBORN！ 绊のタッグバトル	MMV	2010年2月25日	2万2767套	2万2767套
第96位	胜利海报7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo Games	2010年9月22日	2万2756套	2万2756套
第97位	尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	ユーディーのアトリエ～グラムナートの炼金术士～囚われの守人	Gust	2010年4月8日	2万2387套	2万2387套
第98位	英雄传说 空之轨迹 超值套装	英雄传说 空の轨迹 スーパープライスセット	Falcom	2009年12月10日	2万2155套	2万8298套
第99位	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	2009年12月3日	2万2123套	9万3418套
第100位	女王之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	2009年12月17日	2万1779套	9万9604套

No.105 横行霸道 唐人街战争

Cyber Front　1万 9279套

系列在PSP上的前两作累计销量均超过了20万（含廉价版），但本作却只落得了区区2万套的惨淡销量。一方面是由于本作曾为NDS独占游戏PSP版与NDS版隔得较久，另一方面也是因为采用了俯视视角，使系列的老玩家们有些难以接受。不过好在后来厂商在iPhone平台也推出了游戏的移植版，让这部本身质量十分不错的作品得以被更多玩家所玩到。



No.124 炽焰同盟

Atlus　1万 6341套

延续了《尤歌朵拉同盟》精髓的本作在销量方面并不理想，累计销量甚至只有移植的《尤歌朵拉同盟》的大约1/3。游戏不仅外表上进行了更好的包装，比如画面强化、寻找知名声优演出等，在系统方面也值得推敲，独特的战斗方式玩起来非常流畅。



No.118 战神 斯巴达幽灵

SCEJ　1万 7240套

哪怕备受好评，但“《战神》系列”在日本的销量依旧不见起色。虽然之前PS3版的3代在销量方面已经刷新了系列在日本的纪录，但这并未给PSP版的本作在日本拉拢到多少新玩家，平台换到PSP上之后销量立马又被打回原形。这么好的作品没有被更多的玩家所欣赏，实在是有些可惜。



No.132 寂静岭 破碎的记忆

Konami　1万 5158套

虽说是初代的重新演绎，但方式很特别，让人感觉是一款全新的游戏。虽然分为PSP和Wii两个版本同时发售，但两个平台加起来的销量也并不乐观。也许《寂静岭》这个系列本身已经像本作的标题那样，成为了玩家心中支离破碎的美好回忆。



No.146 战国绘札游戏 不如归 大乱

Irem Software　1万 3789套

表现平平的卡牌游戏在PSP平台的第二作，销量也只是平平。在《绝体绝命都市》这个受欢迎的系列也许将永远不会重现江湖的现在，Irem这家老牌公司别说找个叫座作品，连叫好的作品也是难觅其踪，如何找到下一个足以能够支撑起公司业绩的重量级品牌还是一个问题。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第101位	实况力量职业棒球 携带版4	実況パワフルプロ野球ポータブル4	Konami	2009年9月17日	2万1524套	26万6184套
第102位	初音岛Ⅰ&Ⅱ 携带版	D.C.Ⅰ&Ⅱ P.S.P.～ダ・カーポⅠ&Ⅱ～プラスシチュエーション ポータブル	角川书店	2010年10月28日	2万320套	2万320套
第103位	梦幻之星 携带版2（廉价版）	ファンタシースターポータブル2（PSP the Best）	SEGA	2010年8月26日	2万230套	2万230套
第104位	繁盛一族	华ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	2010年7月1日	1万9830套	1万9830套
第105位	横行霸道 唐人街战争	グランド・セフト・オート：チャイナタウン・ウォーズ	Cyber Front	2010年3月11日	1万9279套	1万9279套
第106位	潜龙谍影 掌上行动+	メタルギアソリッド ポータブルオプス＋	Konami	2007年9月20日	1万9177套	38万8260套
第107位	混沌之脑	カオスヘッド ノア	5pb.	2010年6月24日	1万9131套	1万9131套
第108位	闪光十字军 GoGo	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	Ascii Media Works	2010年9月30日	1万8668套	1万8668套
第109位	刺客信条 血族	アサシンクリード ブラッドライン	Ubisoft	2009年12月23日	1万8626套	4万4920套
第110位	真・恋姬梦想 乙女缭乱 三国志演义 吴篇	真・恋姬梦想 乙女缭乱 三国志演义～吴编	Yeti	2010年9月22日	1万8451套	1万8451套
第111位	初音未来 女歌手计划	初音ミク―Project DIVA―	SEGA	2009年7月2日	1万8227套	20万66套
第112位	大众畅快	みんなのスッキリ	SCEJ	2009年10月1日	1万8134套	7万7817套
第113位	普利尼2 特攻游戏 晓之内裤大作战	プリニー2～特攻游戏！晓のパンツ大作战ッス！～	日本一Software	2010年3月25日	1万7816套	1万7816套
第114位	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	2009年11月26日	1万7734套	3万1924套
第115位	喧哗番长3 全国制霸（廉价版）	喧哗番长3～全国制霸～（PSP the Best）	Spike	2009年11月26日	1万7480套	2万4814套
第116位	遥远的时空中4 爱藏版	遥かなる时空の中で4 爱藏版	Koei Tecmo Games	2010年12月22日	1万7433套	1万7433套
第117位	侦探歌剧 牛奶福尔摩斯	探偵オペラ ミルキィホームズ	Bushiroad	2010年12月16日	1万7380套	1万7380套
第118位	战神 斯巴达幽灵	ゴッド・オブ・ウォー 降诞の刻印	SCEJ	2010年11月11日	1万7240套	1万7240套
第119位	必胜柏青哥・柏青嫂攻略系列 携带版 Vol.2 CR新世纪福音战士 开始的福音	必胜パチンコ・パチスロ攻略シリーズPortable Vol.2 CR エヴァンゲリオン～始まりの福音～	D3 Publisher	2010年11月18日	1万6965套	1万6965套
第120位	经典迷宫 扶翼的魔装阵	クラシックダンジョン～扶翼の魔装阵～	日本一Software	2010年2月18日	1万6832套	1万6832套
第121位	苍黑之楔 绯色的碎片3 携带版	苍黒の楔～绯色の欠片3～ポータブル	Idea Factory	2010年4月15日	1万6666套	1万6666套
第122位	CLANNAD 被光守护的坡道 上卷	CLANNAD 光见守る坂道で 上巻	Prototype	2010年6月3日	1万6514套	1万6514套
第123位	蓝色玫瑰 妖精与青瞳的战士们	BLUE ROSES～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一Software	2010年9月16日	1万6450套	1万6450套
第124位	炽焰同盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	2010年5月27日	1万6341套	1万6341套
第125位	勇者别嚣张2（廉价版）	勇者のくせになまいきだor2（PSP the Best）	SCEJ	2009年12月10日	1万6206套	2万449套
第126位	游戏王5D's 双重战力4	游戏王ファイブディーズ タッグフォース4	Konami	2009年9月17日	1万6148套	11万4287套
第127位	J联盟 职业球会创造6 J之荣耀	J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J	SEGA	2009年11月12日	1万6075套	16万2042套
第128位	诡计×逻辑 第2季	TRICK×LOGIC Season2	SCEJ	2010年9月16日	1万5850套	1万5850套
第129位	星座彼氏 秋 携带版	Starry Sky～in Autumn～ポータブル	Asgard	2010年12月22日	1万5490套	1万5490套
第130位	维他命X 革命 加强版	VitaminX Evolution Plus	D3 Publisher	2010年9月9日	1万5260套	1万5260套
第131位	真・恋姬梦想 乙女缭乱 三国志演义 蜀篇	真・恋姬梦想 乙女缭乱 三国志演义 蜀编	Yeti	2010年11月25日	1万5203套	1万5203套
第132位	寂静岭 破碎的记忆	サイレントヒルーシャッタードメモリーズー	Konami	2010年3月25日	1万5158套	1万5158套
第133位	宿命传说2（廉价版）	テイルズ オブ デスティニー2（PSP the Best）	NBGI	2010年1月28日	1万5062套	1万5062套
第134位	皇牌空战X 诡影苍穹（廉价版）	エースコンバットX スカイズ・オブ・デセプション（PSP the Best）	NBGI	2007年9月20日	1万4957套	10万897套

排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第135位	Kingdom 一骑斗千之剑	キングダム 一骑斗千の剑	Konami	2010年11月25日	1万4894套	1万4894套
第136位	英雄传说 空之轨迹FC（廉价版）	英雄传说 空の轨迹FC（ベストセレクション）	Falcom	2010年9月16日	1万4787套	1万4787套
第137位	大众导航	みんなのナビ	Zenrin	2009年11月19日	1万4753套	1万9511套
第138位	FIFA 2010 南非世界杯	2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	EA Sports	2010年5月13日	1万4750套	1万4750套
第139位	美少女换装大战	もっとNUGA-CEL！	Idea Factory	2010年5月20日	1万4523套	1万4523套
第140位	二世之契	二世の契り	Idea Factory	2010年8月26日	1万4442套	1万4442套
第141位	心跳回忆4（廉价版）	ときめきメモリアル4（ベストセレクション）	Konami	2010年7月15日	1万4377套	1万4377套
第142位	啪嗒嘭2（廉价版）	パタポン2 ドンチャカ（PSP the Best）	SCEJ	2009年12月10日	1万4119套	1万6632套
第143位	真・恋姬梦想 乙女缭乱 三国志演义 魏篇	真・恋姬梦想 乙女缭乱 三国志演义 魏编	Yeti	2010年10月28日	1万4033套	1万4033套
第144位	命运之杖 携带版	ワンドオブフォーチュン ポータブル	Idea Factory	2010年6月10日	1万3845套	1万3845套
第145位	超时空要塞 终极开拓者	マクロス アルティメット フロンティア	NBGI	2009年10月1日	1万3831套	15万8036套
第146位	战国绘札游戏 不如归 大乱	战国绘札游戏 不如归 大乱	Irem Software	2010年9月9日	1万3789套	1万3789套
第147位	异说 最终幻想 国际版	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	Square Enix	2009年11月1日	1万3249套	7万3825套
第148位	S.Y.K 新说西游记 携带版	S.Y.K～新说西游记～ポータブル	Idea Factory	2010年7月29日	1万3225套	1万3225套
第149位	BLEACH 灵魂嘉年华2	BLEACH～ソウル・カーニバル2～	SCEJ	2009年12月10日	1万3195套	3万8859套
第150位	歌唱王子	うたのプレンセスさまつ	Broccoli	2010年6月24日	1万3054套	1万3054套

151位开始只提供列表

排名	中文译名	原名	厂商	发售日	年内销量	累计销量
第151位	麻将格斗俱乐部 全国对战版（廉价版）	麻雀格斗俱乐部 全国对战版（コナミ・ザ・ベスト）	Konami	2008年4月24日	1万3053套	7万5015套
第152位	最终幻想战略版 狮子战争（廉价版）	ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争（アルティメットヒッツ）	Square Enix	2009年7月30日	1万2782套	2万6653套
第153位	大都技研官方柏青嫂模拟器 押忍！操・鲔传说 携带版	大都技研公式パチスロシミューレーター 押忍！操・鲔传说PORTABLE	パオン	2010/07/01	1万2509套	1万2509套
第154位	绝对迷宫格林 7把钥匙和乐园的少女	绝对迷宫 七つの键と乐园の乙女	花梨Entertainment	2010年4月28日	1万2430套	1万2430套
第155位	黎明前的琉璃色 携带版	夜明け前より瑠璃色な PORTABLE	角川书店	2010年2月25日	1万2395套	1万2395套
第156位	天神乱漫Happy Go Lucky	天神乱漫Happy Go Lucky	Rusell	2010年3月25日	1万2202套	1万2202套
第157位	水仙 如果还有明天 携带版	ナルキッソス～もしも明日があるなら～Portable	角川书店	2010年6月24日	1万2107套	1万2107套
第158位	战斗妖精 英雄之魂	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	NBGI	2010年3月11日	1万1979套	1万1979套
第159位	信蜂 心灵编织者	テガミバチ こころ纺ぐ者へ	Konami	2010年3月4日	1万1966套	1万1966套
第160位	11眼 交错	11eyes Cross Over	5pb.	2010年1月28日	1万1933套	1万1933套
第161位	MAPLUS 携带导航软件3	MAPLUS ポータブルナビ3	Edia	2009年9月10日	1万1918套	3万4528套
第162位	最后的伴侣 黑猫俱乐部	ラストエスコート クラブカッツェ	D3 Publisher	2010年2月18日	1万1815套	1万1815套
第163位	麻将格斗俱乐部 全国对战版（再廉价版）	麻雀格斗俱乐部 全国对战版（ベストセレクション）	Konami	2010年7月15日	1万1757套	1万1757套
第164位	风云新撰组 幕末传 携带版	风云新撰组 幕末传 Portable	From Software	2009年12月10日	1万1576套	2万4613套
第165位	密室的祭品	密室のサクリファイス	D3 Publisher	2010年2月4日	1万1460套	1万1460套
第166位	天降之物 心跳暑假	そらのおとしものードキドキサマーバケーションー	角川书店	2010年3月25日	1万1194套	1万1194套
第167位	激・战国无双（再廉价版）	激・战国无双（PSP the Best）（再廉価版）	Koei Tecmo Games	2010年1月21日	1万1098套	1万1098套
第168位	恋爱番长 人生苦短、恋爱吧少女 爱就是力量	恋爱番长 命短し、恋せよ乙女！Love is Power	Idea Factory	2010年11月11日	1万757套	1万0757套
第169位	胜利海报7 2009	ウイニングポスト7 2009	Koei Tecmo Games	2009年10月1日	1万730套	3万7918套
第170位	我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图	ぼくのなつやすみ4 濑户内少年探侦团、ボクと秘密の地图	SCEJ	2009年7月2日	1万624套	16万7287套
第171位	幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ（再廉价版）	幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ（ベストセレクション）	Konami	2010年7月15日	1万623套	1万623套
第172位	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾Portable	Alchemist	2010年7月29日	1万526套	1万526套
第173位	我们的块魂（廉价版）	仆の私の块魂（PSP the Best）	NBGI	2006年12月7日	1万391套	9万2688套
第174位	幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ（廉价版）	幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ（コナミ・ザ・ベスト）	Konami	2009年11月5日	1万350套	1万5994套
第175位	合金弹头 完全版（廉价版）	メタルスラッグ コンプリート（SNK Best Collection）	SNK Playmore	2009年6月18日	1万309套	3万1880套
第176位	战极姬2・岚 百华、如战乱辰风	战极姬2・岚 百华、战乱辰风の如く	System Soft Alpha	2010年12月2日	1万98套	1万98套
第177位	彩笔铃音 再续	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	2010年12月9日	1万81套	1万81套
第178位	真・翡翠之露 绯色的碎片2 携带版	真・翡翠の雫 绯色の欠片2 ポータブル	Idea Factory	2010年8月19日	1万24套	1万24套
第179位	但丁神曲 地狱篇	ダンテズ・インフェルノ 神曲 地狱篇	EA Games	2010年3月18日	9948套	9948套
第180位	家族计划	家族计画	Cyber Front	2010年8月12日	9920套	9920套
第181位	装甲核心 寂静前线 携带版	アーマード・コア サイレントライン ポータブル	From Software	2009年11月19日	9899套	3万9253套
第182位	梦幻之星 携带版（廉价版）	ファンタシースターポータブル（PSP the Best）	SEGA	2009年10月8日	9881套	3万5040套
第183位	萌萌二次大战（略）2	萌え萌え2次大战（略）2	System Soft Alpha	2010年2月4日	9718套	9718套
第184位	祝福之钟 携带版	祝福のカンパネラPortable	角川书店	2010年9月30日	9659套	9659套
第185位	CLANNAD 被光守护的坡道 下卷	CLANNAD 光见守る坂道で 下巻	Prototype	2010年7月15日	9626套	9626套
第186位	战舰炮手2 携带版	ウォーシップガンナー2 ポータブル	Koei Tecmo Games	2009年11月12日	9558套	2万5607套
第187位	交错频道 献给所有人	CROSS CHANNEL To all people	Cyber Front	2010年2月25日	9555套	9555套
第188位	雅恋 MIYAKO	雅恋～MIYAKO～	Idea Factory	2010年11月25日	9546套	9546套
第189位	少女爱上姐姐 携带版	乙女はお姉さまに恋してるPortable	Alchemist	2010年4月29日	9499套	9499套
第190位	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブPORTABLE	日本一Software	2010年10月28日	9424套	9424套
第191位	伊苏7	イース7	Falcom	2009年9月17日	9390套	7万280套
第192位	对决传说	テイルズ オブ バーサス	NBGI	2009年8月6日	9302套	22万3139套
第193位	头文字D 街头赛车（廉价版）	头文字D STREER STAGE（PSP the Best）	SEGA	2007年1月18日	8985套	8万0111套
第194位	咎狗之血 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	角川书店	2010年12月23日	8917套	8917套
第195位	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	2010年4月22日	8899套	8899套
第196位	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 PORTABLE	日本一Software	2009年3月26日	8880套	11万692套
第197位	力量职业棒球 成功传奇（再廉价版）	パワプロ サクセス・レジェンズ（ベストセレクション）	Konami	2010年7月15日	8819套	8819套
第198位	牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い（PSP the Best）	MMV	2010年3月25日	8809套	8809套
第199位	天诛 红 携带版	忍者活剧 天诛 红 Portable	From Software	2010年1月28日	8793套	8793套
第200位	小小大赛车 携带版	ModNation 无限のカート王国 ポータブル	SCEJ	2010年7月29日	8759套	8759套



文 阿修罗

咆哮吧！钢之魂！

作为一名机战饭，如果不是《第2次OG》的突然公布，笔者现在一定还沉浸在《破界篇》所带来的喜悦中。当然，即使是在现在这个时间点，《再世篇》看上去都比《第2次OG》更加真实、更加唾手可得。其实对于笔者来说，平台本身并不是很重要的一件事，关键是这款游戏作为“机战”本身必须有足够亮点：就像《J》和《W》，即使没有语音，它们依然不失为诚意之作。而《破界篇》正是这样一款充分满足了笔者需求的作品。为了让所有爱《机战》的朋友都能够分享到笔者内心的喜悦，本文特地回顾了整个“《机战》系列”的发展史，以及PSP上3部作品的特色，并总结了“《Z》系列”到目前为止的故事大纲。懂的人，看了本文可以算是回顾；刚刚接触《机战》的朋友，希望你能够通过本文了解到这个游戏的魅力。

“《超级机器人大战》系列”年表

发售日期	平台	作品名称
1991年4月20日	Gameboy	超级机器人大战
1992年12月29日	Famicom	第2次超级机器人大战
1993年7月23日	SuperFamicom	第3次超级机器人大战
1994年3月25日	SuperFamicom	超级机器人大战EX
1995年3月17日	SuperFamicom	第4次超级机器人大战
1995年6月30日	Gameboy	第2次超级机器人大战G
1996年1月26日	PlayStation	第4次超级机器人大战S
1996年3月22日	SuperFamicom	超级机器人大战外传 魔装机神 元素之王
1996年12月27日	PlayStation	新超级机器人大战
1997年9月25日	Sega Saturn	超级机器人大战F
1998年4月23日	Sega Saturn	超级机器人大战F 完结篇
1998年10月29日	PlayStation	全超级机器人大战 电视大百科
1998年12月10日	PlayStation	超级机器人大战F
1999年4月15日	PlayStation	超级机器人大战F 完结篇
1999年4月28日	Wonder Swan	超级机器人大战COMPACT
1999年6月10日	PlayStation	超级机器人大战Complete Box
1999年10月1日	Gameboy	超级机器人大战Link Battler
1999年10月29日	Nintendo64	超级机器人大战64
2000年3月30日	Wonder Swan	超级机器人大战COMPACT2 第1部：地上激动篇
2000年5月25日	PlayStation	超级机器人大战α
2000年9月14日	Wonder Swan	超级机器人大战COMPACT2 第2部：宇宙激震篇
2001年1月18日	Wonder Swan	超级机器人大战COMPACT2 第3部：银河决战篇
2001年3月29日	PlayStation	超级机器人大战α外传
2001年8月30日	Dreamcast	超级机器人大战α for Dreamcast
2001年9月21日	Gameboy Advance	超级机器人大战A
2001年12月13日	Wonder Swan Color	超级机器人大战COMPACT for WSC
2002年3月28日	PlayStation2	超级机器人大战IMPACT
2002年8月2日	Gameboy Advance	超级机器人大战R
2002年11月22日	Gameboy Advance	超级机器人大战 原创世纪
2003年3月27日	PlayStation2	第2次超级机器人大战α
2003年7月17日	Wonder Swan Crystal	超级机器人大战COMPACT3
2003年8月8日	Gameboy Advance	超级机器人大战D
2003年11月6日	PlayStation2	超级机器人大战 特勤司令官
2004年5月27日	PlayStation2	超级机器人大战MX
2004年12月16日	Nintendo GameCube	超级机器人大战GC
2005年2月3日	Gameboy Advance	超级机器人大战 原创世纪2
2005年7月28日	PlayStation2	第3次超级机器人大战α 终焉之银河
2005年9月15日	Gameboy Advance	超级机器人大战J
2005年12月29日	PlayStation Portable	超级机器人大战MX 携带版
2006年11月30日	Xbox360	超级机器人大战XO
2007年3月1日	Nintendo DS	超级机器人大战W
2007年6月28日	PlayStation2	超级机器人大战 原创世纪合集
2007年9月1日	PlayStation2	超级机器人大战 特勤司令官 the 2nd
2007年12月27日	PlayStation2	超级机器人大战OG 外传
2008年5月29日	Nintendo DS	无限边境 超级机器人大战OG传说
2008年6月19日	PlayStation Portable	超级机器人大战A 携带版
2008年9月25日	PlayStation2	超级机器人大战Z
2009年3月5日	PlayStation2	超级机器人大战Z 特别盘
2009年3月20日	Nintendo DS	超级机器人大战K
2009年8月27日	Nintendo DS	超级机器人学园
2009年10月29日	Wii	超级机器人大战NEO
2010年2月25日	Nintendo DS	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说
2010年5月27日	Nintendo DS	超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王
2010年11月25日	Nintendo DS	超级机器人大战L
2011年4月14日	PlayStation Portable	第2次超级机器人大战Z 破界篇

机战·诞生



1991年，《超级机器人大战》诞生于任天堂的掌机Gameboy上。在这款游戏中，玩家要操作来自《高达》、《魔神》、《盖塔》这三大动画中的经典机器人角色，与其他机器人展开激斗。

作为整个系列的始祖，这作《超级机器人大战》却是最特殊的一部作品。作为Banpresto早期乱斗英雄系列作品的一环，元祖《超级机器人大战》打的是机器人角色牌，出现在游戏中的仅仅是拟人化的各个机器人，并不存在原作中的各个机师。不过，现在我们所熟悉的"精神"、"说得"指令等系统在元祖《超级机器人大战》中已经存在——虽然其表现形式和现今相差很多。

即使现在看来元祖《超级机器人大战》是个与众不同的"怪胎"，它也代表了一个经典系列的诞生！

发展·成熟



从1992年到FC的《第2次》到1995年SFC的《第4次》，《超级机器人大战》在短短的几年间完成了其核心内容的发展到成熟的演变。

《第2次超级机器人大战》与GB的前作相比，可以说是一部完全不同的作品。本作引入了机师系统，并且按照各个原作动画的设定编写了真正称得上Cross Over的原创游戏剧本，而后来大红大紫的Banpresto原创系角色也首次在本作中登场。实际上，虽然被标记为《第2次》，本作才是整个"DC战争系列"（又被称为"旧系列"或者"第N次系列"），乃至整个"《机战》系列"的真正起点。但是，由于本作的发售时间处于FC与SFC的平台交接期，又没能赶上年末商战的最佳时期，Banpresto一度打算终止系列的续作开发计划。在负责开发制作的Winky Soft的百般努力下，系列的命运被寄托在了后来的《第3次》身上。Winky Soft甚至做好系列终止开发就将企划转投别家的最坏打算——当然，最后的实际情况我们都知道了。

《第3次》在SFC上的登陆无疑为打动画角色牌的"机战"品牌增加了很多亮点：全面提升的画面和音乐吸引了更多的玩家，也决定了整个系列今后的发展方向；改造、气力及伤害计算公式、换乘、分支路线等系统的引入丰富了游戏的可玩性，也确立了系列在S·RPG领域中的独特地位。本作发售之初，即使是Winky Soft也并不特别看好其销量。但是随着游戏杂志频繁地对本作进行专题报道，游戏很快在玩家中获得了极高的人气，以至于出现了二手游戏比定价还要高的现象。这种转变使得Banpresto决定了继续制作《第4次》，并为了解释原创角色的相关设定而制作了《EX》。

经过《EX》到了《第4次》，《机战》基本已经是一个成熟的系列了。在机师、机体、模式等系统的设计上，十六年后的《第2次Z》和《第4次》相比也没有太多本质上的不同，只不过现今的机战在一些细节之处更加人性化，更适合如今玩家的需求和整个游戏文化的发展趋势。

转型·改变



作为近年来整个"《机战》系列"的领头羊，寺田贵信在官方博客上这样说过：机战已经走过了20年，但是"说老实话，（我们）没有想过这个系列能走得这么远。按照原来的规划，应该在1995年SFC的《第4次超级机器人大战》就要完结的"。是的！作为一个已经基本成熟的系列，《超级机器人大战》还要怎样发展下去呢？这正是《第4次》之后Banpresto所要探讨的课题。

首先的问题是，随着PS和SS的推出，游戏业界的重心逐渐从SFC转移到了新的"次世代主机"上来了。更加强大图形处理能力、3D虚拟实境的实现等游戏主机机能的进化，对于当时的《机战》来说其实并没有太多实际的意义。只有"大容量"的CD-ROM存储介质才最符合《机战》的需求：作为一个以动画角色为卖点的游戏作品，只有通过再现原作的音画才能够吸引到更多动画粉丝——而这一点，依靠传统的卡带是无法实现的。

第二个问题是，随着时间的推移，新生代玩家对早期机器人动画作品的了解越来越少，在参战作品的选择上Banpresto必须更加谨慎、更加贴近大多数玩家的需求。在开发GB版《第2次G》时，首次担任《机战》制作人的寺田贵信曾经就是否要新加入《机动武斗传G高达》咨询过Winky Soft的意见，得到的回答却是"《G高达》？不要了吧，那玩意和以前的高达差太多了！"不过即使Winky Soft再怎么不愿意，不断为系列引入新鲜血液的趋势却是不容逆转的。随着品牌的确立，新番机器人动画在完结后加入《机战》逐渐成为了一种趋势；而早年间的老动画，也能通过在《机战》中出演而重新获得人气，形成了一种双赢的模式。

这一阶段的《机战》更多是在旧系列奠定的基础上进行小规模的改良，探索新的方向。《第2次G》、《第4次S》、《魔装机神LOE》、《新机战》，每一作我们都会看到一些新的东西：有些不错，有些则毁誉参半。而这一阶段的最终产物就是《F》和《F完结篇》！

从概念上来，《F》及《F完结篇》是《第4次》的重制版，故事紧接着《第3次》与《EX》。但是，随着《新世纪福音战士》、《传说巨神伊丁》、《新机动战记 高达W》&《无尽的华尔兹》、《飞跃巅峰》、《机动武斗传 G高达》等作品的加入，以及《UFO机器人 巨蛇神》、《勇者莱汀》、《斗将戴莫斯》、《无敌超人珍宝3》的脱离，《第4次》原有的剧本被进行了大幅度的修改，这使得本作几乎等于是一部完全的新作了。而且由于追加了众多新角色、新机体，追加了敌我双方战斗语音等内容，开发进度比计划大幅落后，原本规划的重制版《第4次》在最后不得不分成两部来发售。

《F》和《F完结篇》是旧系列的集大成之作，一路伴随《机战》走来的玩家都在这两部作品中得到了极大的满足。不过在这两作之后，Winky Soft和Banpresto之间的合作关系也基本走到了尽头。一直以来，Winky Soft都是《机战》的灵魂角色：没有他们的存在，《机战》也许在《第2次》的时候就已经夭折了。在Winky Soft离开之后，Banpresto又会给我们带来怎样的《机战》呢？



转移·进化



《机战》诞生自掌机，发展于家用主机。这当中有一个必然的因素：作为一款角色游戏，要想再现出原作动画的种种经典，必须要求其主机平台的机能不断提升。就在家用机版的《机战》不断进步的时候，掌机平台也在不断地发展、改良。从最初的GB厚机，到GBP薄机、GBC彩显，一直到全面强化的GBA；而另一方面，Banpresto的母公司Bandai也推出了自己的掌机平台Wonder Swan，并且不断对其改良、升级。当掌机平台发展到了一个新的阶段以后，《机战》也再度回到这个诞生它的摇篮中来了！

在这个阶段中，Banpresto分别在GBA和WS上推出了《机战A》和“《COMPACT》系列”。这几部作品依然走的是到《F完结篇》为止的老路线，所不同的是新掌机的机能使得玩家也能够随时随地地体验到当年在家用机上玩《机战》的感觉。而且掌机平台《机战》对新故事线的开拓，也为日后整个系列的发展以及《原创世纪》的诞生打下了坚实的基础。



不过，这个时候家用机平台的《机战》也开始了新的进化！而“《α》系列”的诞生则代表着整个系列进入了一个新的时代！

虽然之前的《新机战》本来也打算制作成系列，但是因为游戏本身这样那样的问题，加上后来Winky Soft全力投入《F》及《F完结篇》的制作，《新机战》的续作计划暂时被搁置了。随着Winky Soft的离开，这部作品更永远地成为了一部独立之作。所以《α》的出现，意味着在旧系列之后，《机战》终于又有一个全新的“王道”系列诞生了！

从《第2次G》开始就担任系列制作人的寺田贵信，到了《α》的时候终于有机会除了制作人之外同时也负责脚本、作品总监督等不同的岗位。寺田贵信本身是一个对机器人动画充满着热爱的人，也是一名从玩家成长为游戏开发者的精英人物。由这样的人物来引领系列的发展，无疑让《机战》天然具有了一种亲和力——相信每个玩《机战》的人都熟知寺田贵信的个人信息：11月11日出生，B型血。（笑）

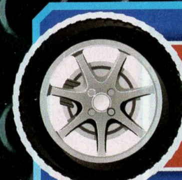
《α》的目标是在不舍弃已有粉丝的基础上，开拓新的玩家层。为此，该作对已有的《机战》作品进行了非常彻底的改良。

从画面上来说：《α》的地图画面采用了SFC《魔装机神LOE》那样的斜45度视角，机体则采用了SD全身造型，这样的配置成为了后来家用级平台《机战》的标准配置；在剧情部分，人物采用了半身像显示，并配合有表情的变化，让玩家能够获得更强的代入感；而最让玩家兴奋不已的，则是全面进化的战斗动画——机器人们终于能够像动画原作里面那样“动”起来啦！

从剧情上来说：《α》从一开始就打算制作成系列三部曲（当时没有规划外传的存在），所以首次将所有参战作品都编入了同一个年表之中，虽然有部分原作的设定为了配合游戏而进行了调整，但是本作对于原作动画的再现度可以说是极高的，同时各个原作动画之间的Cross Over也远远超过了旧系列；除了来自旧系列的《魔装机神LOE》和《新机战》的《超机大战SRX》外，本作也翻新了旧系列的原创主人公，新的“八天王”不仅仅作为玩家的分身而存在，更与整个游戏的剧情有着密切联系，与其他原作或者原创角色也有着各种互动。

从系统上来说：旧系列发展十年已经基本成熟的系统得到了进一步的改良和优化，游戏的平衡性也得到了调整，通过熟练度系统来保证新老玩家都能在游戏中找到适合自己的难度；新增了战斗动画关闭功能，为整天烦恼于命中回避、靠S/L大法过活的玩家们造了福；机体换装、分离/合体等战斗系统充分再现了原作动画中的种种战斗方式。

《α》的改变是成功的，因为这些新的变化，《α》至今仍然保持着系列中单作游戏最高销量的记录！（合记《F》及《F完结篇》各版本销量的话，最终数字是高于《α》的。）与此同时，来自其他平台的一些作品也在探索着未来的方向，比如《机战64》的合体攻击、《COMPACT2》的援护系统等。这个阶段“《机战》系列”的改变和进化，决定了未来十年整个系列的发展趋势！



改进·改良



《α》以及同时期的其他一些作品确立了后来“《机战》系列”的两条路线：系列化、高成本、制作周期长的家用机版本，以及单作化、低成本、制作周期短的掌机版本。

继《机战A》之后，Banpresto又在GBA以及后续的NDS上推出了一系列剧情上无甚关联的单发作品，《R》、《D》、《J》、《W》、《K》、《L》。这一系列作品跨时近7年，但是其核心部分的进化却非常有限——更多的，我们可以认为这些作品随着年代不同而发生的改变，是Banpresto对GBA及NDS硬件性能吃透之后必然出现的结果。对比《L》和《A》，游戏在画面、音乐等方面的确强化很多，系统也更有特色，但是这对于玩家来说总还是少了一些什么东西。



除了上述单发作品外，《原创世纪》也就是《OG》则是整个系列又一次新的出发。在完全排除了版权动画之后，仅依靠多年来Banpresto原创内容支撑的这个系列虽然在玩家中的评价毁誉参半，但在经过两部作品的完善之后还是赢得了足够多的拥趸，最终得以跻身高成本的家用机版本行列，摆脱了“小品”的气场。随后，Banpresto则继续拓展原创内容的深度，又推出了“《OG传说》系列”。在这个崭新的标题下，更多的可能性被一点点开发出来。

至于家用机版，主流作品依然是继承《α》所确立的风格。在最终以四部作的形式完结了“《α》系列”之后，又推出了因剧本而获得了极高评价的《MX》、从掌机版本中脱胎换骨的“《OG》系列”，以及全新的“王道”作品“《Z》系列”。另一方面，RTS形式的“《SC》系列”以及3D化的《GC》、《XO》、《NEO》则是对未来可能性的另一种探索。

今年是《超级机器人大战》诞生20周年，已经更名为B.B.Studio的Banpresto还在继续探索未来的方向，而且似乎还没有找到一个真正的结果。PS3和Xbox 360上至今没有一款原创的高清《机战》（本文完成时PS3版《第2次超级机器人大战OG》刚刚公布），任天堂系掌机上的单发作品系列也似乎走到了一个没有前路的死胡同里。虽然2011年的到来、3DS、NGP以及Wii的后继机等“次世代”掌机与家用机逐渐显露出身影，玩家们对于全新的《机战》充满了迫切的需求！这个时代需

要一部像10年前《α》那样的作品来打破僵局！

于是，我们看到了PSP的《第2次超级机器人大战Z 破界篇》。虽然这部作品还不足以成为那个创造新时代的里程碑，但是我们的确可以从它身上看到很多不同：它是PSP上第一部完全原创的《机战》；它是第一部从家用机转移到掌机平台的“王道”系列作品；它给《机战》带来了很多以前被认为不可能的新鲜血液，比如《装甲骑兵》和《天元突破》的参战，又比如高达系真实比例机体特写的引入……它用事实告诉我们，掌机上的《机战》同样可以拥有和家用机版前作一样精细的战斗动画、音乐音效，以及同样复杂的流程和内涵深刻的剧本。

同时，《破界篇》又只是《第2次Z》的第一部分。通关之后的预告片段以及玩家们对原作动画的了解告诉我们：一切只是开始，精彩还要继续！在新的超大作诞生并改变《机战》后十年的发展方向之前，我们明确地知道：至少在2011年下半年，PSP玩家们还能玩到一款比《破界篇》更加刺激的《第2次超级机器人大战Z 再世篇》！

我心足矣！

那么，在《再世篇》到来前，就让我们我们来回顾一下PSP历代《机战》的内容吧！

PSP《机战》回顾

《超级机器人大战MX 携带版》



2005年12月29日发售的《MXP》移植自PS2版的《超级机器人大战MX》，原版本发售于2004年5月27日，其中相隔约一年半。《MX》是在《第2次α》与《第3次α》之间发售的一部单发作品。由于开发小组不同，在游戏风格上与这两部作品，更偏向于“《COMPACT》系列”和《IMPACT》这一分支。

说到《MX》，必然提到的两点是这部作品出色的世界观设定以及令人难以置信的低难度。

首先从世界观设定的角度来看。《新世纪福音战士》和《翼神传说》这两部本身就以艰深晦涩的剧情为特色的作品在游戏中进行了非常深度的Cross Over，加上《勇者莱汀》，本作的世界观深受以上三部作品的影响。以往的《机战》中，不同作品之间的世界观基本上都是被强制地摆放在一起的，只有少部分作品能够做到将这些迥异的世界观进行融汇贯通。而《MX》的剧本则充分解析了《新世纪福音战士》和《翼神传说》这两部作品的世界观，将其融汇贯通，并与《勇者莱汀》的设定相互呼应，创造了一个全新的世界观。玩过之后，你甚至会觉得这些作品原本就是相互关联的！

至于本作的难度，说起来都让人泪目。虽然《MX》和《IMPACT》一脉相承，其难度的设定却是天渊之别！由于没有采用《第2次α》的小队系统，《MX》的核心系统相对来说更接近旧系列的风格。而随着双重攻击、支援攻击等全新辅助系统的引入，游戏难度直线下降；加上天之忠雷马超强力的地图兵器等破坏平衡性的武器的存在，敌方几乎完全处于被虐杀的状态之下。笔者一度在玩《MX》时睡着，因为整个游戏过程几乎不需要在意战局，也不需要不断S/L来保证己方存活率，只需要控制机体移动，然后确认、确认、确认即可……这可是长久以来未曾遇到过的情况！

从PS2移植到PSP上后，《MXP》对《MX》进行了一些调整。不过由于这是《机战》首次登陆PSP，这次的移植并不太令人满意。剧本方面，除了调整了主角换乘后继机部分的相关章节外，整体并没有追加新要素；地图画面的机体从PS2版的3D造型变成了点阵图，一些原有的即时演算地图演出剧情变成了播片，而且相当模糊；为了调整难易度，敌方HP全部提升至1.5倍，并增加了运动性对命中率的修正效果，但是并没有触及造成游戏难度过低的真正核心；没有将数据安装至记忆棒的功能，进入战斗读盘时间较长，这对掌机玩家来说是相当致命的一个问题。

不过，不可否认的是，《MXP》的实际素质仅是差强人意的水准，它依然是掌机平台第一款战斗全语音的《超级机器人大战》。今后的《机战》历史上都会记住它的名字！



《超级机器人大战A 携带版》

《超级机器人大战A 携带版》发售于2008年6月19日，距离《MX P》两年半的时间。顾名思义，《AP》是2001年9月21日发售的GBA版《机战A》的复刻版。这并不是《A》第一次移植/复刻到别的平台，2006年2月6日，它曾以《超级机器人大战i》的名义登陆过日本手机FOMA90xi的下载平台。

先让我们来说一下原版的《A》。该作是GBA上的第一款《机战》，其中《机动战舰 抚子》和《机甲战记 龙骑》是首次参战的作品。作为一款与《α》同样处于转型期的作品，我们可以看到很多有趣的现象。首先，我们可以看到《A》在整个游戏的界面风格、老参战作品角色头像、武器设定等方面都像极了《F》和《F完结篇》等旧系列的作品；而另一方面，援护系统、合体攻击、信赖度、武器熟练度等刚刚在当时其他几部作品中登场的实验性系统也被引入本作，这使得本作又具备了一些未来《机战》的雏形。机体设计上，本作的各个主角机在外形和名字上非常接近《机战64》，但是两者之间在设定上却没有任何实质的联系。同时，本作也继承了《机战64》和《α》以来原创系角色在剧情上的重要度，主角作为敌方间谍潜入己方部队，并在后期出演了背叛及洗白等前所未有的桥段，各种要素促成了阿克赛尔与拉米娅这两个主角在玩家中的高人气。本作的剧本也是首次把“平行世界”的概念拿到游戏的世界观设定中来使用，以往的作品中“平行世界”只是一个可能性，是被暗示了无数次的不确定存在，而从《A》之后这个设定在日后《OG》和《Z》两个系列中中被进一步发扬光大。

再说回PSP的《AP》。为什么时隔近七年之后，Banpresto要将一款GBA游戏复刻到PSP上呢？答案其实很简答：素材差不多够了！GBA的《OG》在PS2上的复刻使得原本《A》中的原创系获得了新的动画素材，而《A》中的其他



参战作品动画素材则分别流用自近年的《MX》、《第3次α》等家用机作品，除了《机动战士高达》等少数作品需要重新作画外，复刻《A》是最省时省力的选择。

虽然上面说得好像有些不堪，但《AP》的出现并非毫无诚意。毕竟《A》本身也可以算作一个比较经典的作品，而且时隔多年之后，《AP》也并非简单地套用一下已有的动画素材了事，来自原版的各个系统都得到了全面的刷新：援护系统、盾防御系统都按照系列最新的设定进行了调整，机师和机体的能力也重新进行了设计，机体满改奖励和ACE奖励也按照《OG2》的风格进行了个性化，其他系统也有各种大大小小的调整。因此，把《AP》和《A》当作两款完全不同的游戏来看也是非常正常的想法。尤其是遭到连续攻击时的回避率补正、乱数保存和被击坠修理费0等新系统的出现，改变了以往完全依靠S/L大法来凹命中回避几率的情况，也算是Banpresto对游戏难易度控制的一种新的探索方向，其中回避率补正和修理费0的概念分别被沿用到了后续的作品之中。

总体来说，《AP》在各方面都超越了两年半前的《MXP》。虽然它同样不是完全原创的新作，但是其可圈可点之处却相当多，依然不失为一款佳作！



《第2次超级机器人大战Z 破界篇》

最后，我们终于要说到本文的重头《第2次超级机器人大战Z 破界篇》了！不过，在此之前，还是先让我们来回顾一下《Z》和《Z 特别盘》的情况吧！

《超级机器人大战Z》发售于2008年9月25日，虽然2007年PS2上有两作《OG》，但是距离上一部家用机的原创版权机战《第3次α》已经有3年的时间了。（2006年Xbox360上的《XO》移植自NGC版《GC》，并非原创新作。）

在《Z》公布之前，寺田贵信曾经多次表示过，如果《机战》这个系列打算完结，那么最终作的标题就会是《Z》。然而在真正的《Z》公布之后，他收回了这句话，并且表示本作的“Z”意味着新的开始。最初公布的时候，寺田在接受媒体访谈的时候曾经表示，本作是否要系列并没有最终决定，关键还是要看玩家的接受程度。不过，发售前的电视广告中已经出现了“新系列始动”的文字，随着《Z 特别盘》和《第2次Z》的出现，“《Z》系列”终于正式成为旧系列与“《α》系列”之后第三个“王道”系列作。

其实不管Banpresto最初有没有打算把《Z》做成系列，其作为一部单发作品的素质也完全够得上“王道”的称呼。历时3年的开发周期给本作带来了很多优势，这一点尤其体现在游戏的画面上。无论是地图、间幕背景、人物头像，还是战斗动画、角色特写，所有的美术素材几乎都是完全新作的，几乎没有流用旧作素材；新素材的作画精度相当之高，即使用PS3在高清电视上运行，也不会察觉到明显的马赛克。战斗动画部分，我们可以看到机体的动作更加丰富，并且大部分招式都会区分对空和对地的不同动作；援护攻击和援护防御的特殊台词也相当丰富。改良过的小队系统更富战术性，在相关操作上也有所简化；新增的SR点类似《α》的熟练度系统，用来控制游戏的难度以及隐藏要素的出现；各种快捷操作使得游戏的用户体验非常出色，整个游戏的过程非常轻松愉快；丰富的流程分支和多结局的设计，以及众多隐藏要素也使得本作具有反复挑战性。

由于最初并没有一个完整的系列化的规划，所以纵观《Z》全篇故事，相对来说拥有比较完整的结构，虽然剧情中埋下了不少伏笔，但故事本身已经完满结束，玩家不会有戛然而止的感觉。而《Z 特别盘》和《第2次Z》的出现也不会令剧情显得特别突兀，这都要归功于本作对“平行世界”概念的充分发挥。之前的各个《机战》作品，或多或少的都在暗示平行世界的可能性，而《A》和《OG》更明确地指出了平行世界的确存在。但是从没有一款《机战》是像《Z》中的“多元世界”这样完全由平行世界组成的。从某种角度来说，这样使用平行世界的概念来编剧是比较偷懒的，因为那些原本互相冲突的内容被放到一起时再也不用花心思去编一个理由让它们看上去“合理”了：反正本来就是不同世界的东西啊！不过，也正是因为这样的设定，未来才会有无限的可能性！关于《Z》中对平行世界概念的运用，下文还会有详细的叙述，这里暂且按下不表。





说一下《Z 特别盘》，之所以它不像《OG外传》一样以“外传”的名义推出，是因为它所包含的内容实在太少，更多的是对《Z》的补完，而不是追述。《Z 特别盘》中收录了几段不同章节的故事，在时间轴上分别位于《Z》进程中的不同时间点。通过这些章节，玩家可以从一些本篇看不到的角度来了解《Z》背后更多的故事。在这些章节之外，“秘密篇章”则属于《Z》的后日谈，交代了本篇完结之后所发生的事件。这个篇章最大的意义则在于本篇中剧情互相冲突的男女主角终于在这里实现了共同战斗，并为多结局的《Z》确立一条所谓的“正史”路线。而后来的《第2次Z》继承的也是《Z 特别盘》的正史路线。

由于《第2次Z》成为了PSP游戏，所以随着《第2次OG》的公布，《Z》和《Z 特别盘》几乎可以确定成为了PS2平台的最后一部《机战》作品。毋庸置疑，其素质绝对称得上收官大作的头衔。

至于《第2次Z》，当它公布的时候，肯定很多人都在感叹为什么《Z》会从PS2转移到PSP上。但是，同时也有无数玩家在欢呼：PSP上终于有完全原创的《机战》了！事实证明，《第2次Z》的确配得上PSP第一款原创《机战》和《Z》续作这两个名号！

《第2次Z》号称《机战》史上参战作品最多，由于来自《Z》的大部分作品都继续参战，所以实际上新加入的作品数量并不如宣传的那么多。但是，《机动战士高达00》、《CODE GEASS 反叛的鲁鲁修》、《天元突破 红莲螺岩》、《真魔神》都是近年来的人气大作；《装甲骑兵Votoms》由于版权问题也曾一直被认为与《机战》无缘，这次能够参战也令人喜出望外；而曾经在《机战L》中登场过《兽装机攻 断空我NOVA》、《超时空要塞F》也首次加入有声版的《机战》。《Z》在参战作品的选择上本身已经非常注重新旧动画的平衡了，相对于其他作品引入了很多新生代机器人动画，《第2次Z》的参战阵容则更进一步偏向年轻玩家层，这也标志着整个“《机战》系列”将在今后进一步挖掘相对年轻的用户层。

虽然《第2次Z》舍弃了前作的小队系统，而且回归了传统的2D地图，但是这并不意味着游戏本身的劣化。实际上，就连对小队系统推崇不已的笔者也不得不感叹：在没有了小队系统以后，连续攻击以及其他新系统让游戏的节奏加快了很多，后期关卡也变得不再那么冗长无趣了。更何况本作不仅保留了前作《Z》中已有的战斗动画，还为继续参战的机体追加了一些新武器；至于本作新参战的那些作品，其战斗动画的精细程度也依旧保持了极高的水准！游戏的流程也相当厚道，众多的分支路线让你不玩个三周目以上都无法领略到故事的全貌！面对这样的一款作品，所有人都不得不赞叹厂商的用心。

当然，本作也并非完全没有遗憾。由于容量的关系，前作中的众

多二三线机体都被删除，仅留下各作品的主角机及少数机体被继承下来。而且这些从前作继承下来的机体和角色基本上属于"打酱油"的性质，在本作中的戏份相当之少，部分主角机的大招也被删除，性能大幅劣化，让喜爱这些机体或者角色的玩家不得不扼腕叹息。由于没有了小队系统，到游戏后期依旧会出现大量冷板凳队员；即使本作新增了"废物利用"的副任务系统，也依然不能改变他们的命运。由于《第2次Z》从一开始就确定以两部曲的形式发售，所以大部分参战作品的剧情都没有完结，除了《反逆的鲁鲁修》和《高达00》这样原本就分为两季的原作外，其他几部作品的剧情消化度极低，让人意犹未尽。不过值得庆幸的一点是，原创系的剧情贯穿了《破界篇》始终，与各个原作动画都有深刻的互动；虽然原创系的剧情也未完全完结，但是基本上也可以算是第一回合算告一段落；几名原创人物个性都十分鲜明，尤其是主角久良的人格魅力极强，直逼《Z》的男主角兰德。



毫无疑问，作为《第2次Z》下部的《再世篇》会在《破界篇》的基础上全面升级，各作品的剧情都将达到最高潮，原创系埋下的众多伏笔也会一一揭晓。而且，根据《破界篇》中的种种暗示，在《再世篇》中极有可能还有一到两部新作参战。PSP的《再世篇》加上PS3的《第2次OG》，在《机战》诞生20周年的日子里，玩家们得到的这份礼物份量可不轻，"索饭"们更是"头顶青天"、"狂喜乱舞"。不要着急，最好的还没来呢！

《超级机器人大战Z》剧情回顾

平行世界与多元世界

极端接近却又无限遥远的世界，是为平行世界。在我们不知道的地方，存在着无数个平行世界。

在《超级机器人大战Z》的多元世界诞生以前，宇宙里已经存在无数的平行世界了。这些平行世界之间本来互相之间并没有什么关联，也不会互相干涉。但是，突然之间在各个平行世界都出现了大大小小的时空震动。突如其来的时空震动往往会让人措手不及，被卷入时空震动的人通常会转移到到不为人知的地方。

在其中一个特定的平行世界中，两方势力正在围绕轨道电梯的所有权进行战争。防卫轨道电梯的部队已经几乎全灭，最后关头幸存者之一的桂木桂启动了时空震动弹，打算摧毁轨道电梯，不让它落入敌军之手。但是，原本只是新式大范围杀伤性攻击武器的时空震动弹，却引发了前所未有的时空混乱。各个平行世界之间的次元壁在这次后来被称为"Break the World"的时空崩坏中被打破，重新融合了成一个全新的世界。这个新的世界就是现在大家所熟知的多元世界，而"多元世纪"则成为了这个世界的正规纪年法。

和它的成因与构成一样，多元世界本身就是一个混乱的世界。不过原来各个世界的最大掌权势力组成了"新地球连邦政府"，成为了拥有地球7成以上领土的最大势力。除此之外，地球上还有一些不隶属于新连邦的中小型国家以及自治都市，而宇宙中也有各派势力所组成的军事同盟与新连邦进行对抗。

ZEUTH的诞生

由于多元世界的特殊性，新生的地球遭遇到了前所未有的大危机。除了各世界原本各自的内乱外，不同世界的外星及非人类侵略者也一同来到了地球。在一连串的战斗之后，来自不同世界的超级机器人军团逐渐走到了一起。在艾岱尔准将所支持的新地球连邦军特殊部队"奇美拉"队的召集下，来自不同世界的超级机器人军团决定组成共同阵线，成立了一支新的部队：Z Emergency Union of Terrenstrial Human，地球人类紧急救援连合，简称ZEUTH。这里Z的含义是面对各种困难也毫不退缩。ZEUTH组建目的是为了在这个混乱的多元世界中，超越不同势力之间的利害关系，保护地球和地球上的居民。

ZEUTH组建之初，除了真心为地球而战的人以外，还有不少组织是为了利用ZEUTH这个特殊的武装集团而加入的，其中很多成员的目的和行为都是互相冲突的。这当中，ZEUTH甚至因为幕后黑手的情报操作而分成了两支分队，互相敌视并大打出手。幸好在破岚万丈和奥尔逊的帮助下，两支分队了解到了事情的真相，消除了彼此之间的误会。经过的一连串事件，ZEUTH的成员逐渐统一了认识和思想，了解到这支部队存在的真正意义。所有ZEUTH都不再仅仅为了一己私利而战，而是要为整个多元世界的存亡而奋战。

在幕后黑手"黑之大能"的操作下，ZEUTH被卷入了又一次时空崩坏之中。"二次崩坏"使得多元世界的次元境界线变得更加不稳定了，整个世界的命运就如同风中残烛一般。现在的多元世界正在加速地走向崩坏。如果不进行时空修复，那么世界很有可能彻底崩坏。然而在这关键时刻，之前包围着地球的相克界因为二次崩坏而开始变薄，外星侵略者们终于有机会大举入侵地球本星。另一方面，不属于新连邦的各个势力也在此时纷纷发动攻势，而此时的新连邦内部也异动不断。地球的形势越来越危急。甚至连一直以来在背后支持ZEUTH的艾岱尔准将与奇美拉队也在此时调转矛头，公开与ZEUTH为敌——原来一直以来，艾岱尔都是在利用ZEUTH为自己铲除障碍，并在自己成功掌权之后，企图通过操作UN情报来令ZEUTH内部自相残杀。



黑历史与时空修复

在月之民狄安娜女王的召集下，地球圈各个势力的代表集合到了月球的D.O.M.E.。在这里，狄安娜女王向所有人公开了黑历史的真相！原来：在被称为"黑历史"的时代的最后，一次巨大的时空破坏产生了无数的平行世界，ZEUTH队员各自所在的原来世界正是这众多平行世界的一个个实例。而导致那次时空破坏的，正是现在这个多元世界中所进行的各种战争！在时空破坏发生之时，时间轴将被扭转回遥远的过去，形成一个无法逃脱的战争之环。在随后诞生的各个平行世界中，这最后的大战就是所谓的"黑历史"！

然而，即使明白了黑历史的真相，各势力的领导者依然不能统一思想、共同拯救多元世界。ZEUTH不得不全力阻止来自外星的侵略和地球自身的内战。决战的最后，在南极，堕天翅族的生命之树出现，太阳之翼觉醒。但是Turn A和Turn X月光蝶系统中的纳米机器人污染了生命之树，导致了生命之树的崩坏。而当科拉利安通过崩坏的生命之树进入普通次元觉醒之时，次元境界线将彻底崩坏。最后关头，优莱卡为了保护兰顿所在的多元世界，决定与科拉利安同化成为代理司令簇，从而暂时安定了次元境界线。

优莱卡的行动暂时停止了时空崩坏的发生。然而ZEUTH发现自己被传送到了一个被称为模范城的地方。这里是所谓"太极"安排的一个特殊舞台，一个人类没有过去记

忆、仅仅按照巨大意志的设定扮演着自我角色的地方。在这里，ZEUTH得知了最后的真相：在黑历史的最后，被称为太极·次元力·源理之力（Origin Law）的巨大意志派遣代表自己意志的使者THE BIG军团降临到世界上，彻底毁灭世界。作为特异点的ZEUTH如果能够选择放弃记忆、成为模范城这个舞台的演员，世界就能够避免被毁灭。但这恰恰是ZEUTH所不愿意做的事情！在众人的努力下，THE BIG军团被击败，世界毁灭的进度被暂时推后了。

同时，艾岱尔准将从幕后走到了台前，宣布自己成为新世界的统治者，而从模范城返回了普通次元的ZEUTH则成为了拯救地球的最后希望。但艾岱尔和她的奇美拉队只不过是跳梁的傀儡而已。随着最终决战的到来，一切的幕后黑手"黑之大能"、吉·艾岱尔揭露了自己真正的目的：从多元世界诞生之前他就开始玩弄整个人类，目的只是为了创造一个混沌的世界来打发无聊的时间。现在，他为了继续保持这个混乱的多元世界而决定阻止ZEUTH进行时空修复。

经过一番恶斗，ZEUTH奋力击败了能够使用部分次元力的吉·艾岱尔，兰顿也成功唤回了优莱卡。ZEUTH按照事先的计划，通过ν高达的精神框架收集了全人类的意识，在特异点与大特异点的共同作用下完成了时空修复。当众人恢复意识之后，发现自己仍然身在多元世界，次元境界线也恢复到了开始时空修复前的状态——虽然依然不太稳定，却没有继续崩坏的迹象。原来所有多元世界住民的愿望就是继续保持现状。虽然这不是一个完美的世界，但是只要大家努力建设，它一定可以成为所有人都能安居乐业的新家园！



执行者

在时空修复完成之前，整个世界都处于一种环状的时流之中。在一亿两千年之间，每一万两千年就会进行一次破坏与再生的循环。而每次循环的最后，都会由太极发动次元力，召唤THE BIG军团来到这个世界上，随后通过一次Break The World级别的时空破坏来消灭所有的文明。

但这只是破坏的第一阶段而已！经过这个阶段，在新诞生的各个世界中，文明大部分都已经破坏殆尽。为了能够顺利进入再生的阶段，还需要一次更加彻底的破坏，将所有文明彻底毁灭。而负责这个第二次破坏的人，就是所谓的"执行者"。

一万两千年的那次大变动后，在新诞生的其中一个平行世界中，Turn A高达就扮演了"执行者"的角色。Turn A高达发动的月光蝶系统，完全毁灭了地球的文明。活着的人，一部分移居到月球成为了"月之民"，一部分完全否定了机械文明、将生活水准大幅倒退回了以前的时代。这个世界，就是兰德和梅尔原来所在的世界，现在已经成为了多元世界的一部分。

因为ZEUTH完成了时空修复，次元境界线趋于稳定。所以新的"执行者"也开始了被预设好的二次破坏行动。而这次担任"执行者"角色的，是另一个世界的Overman King Gainer——"XAN-斩-"！



为了阻止XAN的世界破坏，ZEUTH再度集结。可喜的是，XAN本身是拥有纯正之心的Overman，并不希望破坏这个世界，只是因为遭到了执行者系统的控制。在同位体King Gainer的操纵者盖纳的感应、以及ZEUTH全体成员的努力下，XAN终于将自身从执行者系统的束缚中解放了出来。与此同时，受到执行者系统控制的机动兵器一起发生了爆炸，这个系统也终于走到了末路。多元世界也又一次地摆脱了毁灭的危机。

平行的多元世界

当桂木桂发动时空震动弹引发了Break the World之后，多元世界诞生了。然而，多元世界也不仅仅只有一个而已，不同的多元世界之间也互为平行世界。

在另一个多元世界中，因为时空震动的影响，这个地球的非洲大陆南部被奇特的次元壁所覆盖，称为"暗黑大陆"。此外，这个地球还有两个日本和两个月球：被称为阴月的第二个月球被不稳定的次元境界线所包围，常人无法进入；而位于太平洋一侧的第二个日本则在数年前被布里塔尼亚·连合侵略，成为殖民地，更名为"11区"。在这个多元世界中，Break the World已经过去了20年。政治经济相对更加稳定。世界上形成了AEU、人革连、布里塔尼亚·连合三大国家势力。在这三大国家之外，还有很多小型国家生存于势力夹缝之中。在宇宙的拉格朗日点，新建造的殖民卫星也逐渐形成了自己的势力。而所有这些大国小国殖民卫星，名义上都在国际连合（即联合国）的管理之下，但国连实际上只是三大国家的傀儡而已。

就在这表面看似平静的另一个多元世界中，战乱之火已经逐渐点燃。

国际性的恐怖组织世界解放阵线WLF在全球肆虐；自称"天人"的私设武装组织突然宣布对全世界的战争进行武力介入，而其对外公开的领导者竟然是一个200年前的死人；同时来自殖民卫星的少年特工们开始对三大国家的军事基地展开攻击；超级机器人断空我神出鬼没地出现在各个战场，支援弱势的一方；在11区，以面具男Zero为领袖的黑之骑士团则开始了解放日本的抗战；来自宇宙的异震星人突然对地球人类宣战；地狱博士的机械兽军团则为了夺取魔神Z对日本展开了猛烈攻击；同时，次元兽、异界体、IMAGE，以及来自宇宙的异形入侵者等被认定为灾难的生命体也开始活性化……

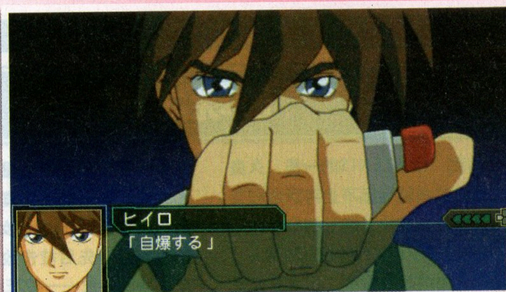
ZEXIS诞生

久良·布鲁斯特，因为背负了父亲遗留下来的一百万G欠债而临时起意，驾驶对次元兽专用试作机动兵器"布拉斯塔"帮助斯科特研究所击退了WLF的攻击。由于斯科特研究所所长特莱雅帮他还清了欠款，所以久良决定成为布拉斯塔的驾驶员，帮助特莱雅收集各种机动兵器的战斗数据，以此来彻底摆脱欠债、成为自由之身。随后，他又与少女艾斯塔约定，帮助她完成消灭次元兽MD的愿望。

在一连串的战斗中，久良与天人和殖民卫星的高达小队、断空我NOVA的D小队、日本的超级机器人军团、11区的黑之骑士团、来自暗黑大陆的红莲团、来自超时空要塞移民船团的S.M.S.队这些目标、行为方式各不相同的人走到了一起。在国连和平维持理事会代表艾尔根·罗迪克的努力下，一支综合了各方力量的新部队诞生了！Z EXtra International Savers，特别国际救助队，简称"ZEXIS"。这里的Z的含义是既不代表X也不代表Y的中立存在。

按照艾尔根代表自己的说法，他成立ZEXIS的目的就是建立一支不依附于三大国家的部队，为了对抗威胁地球的各种灾难而战。然而，ZEXIS本身的成员都有着各自不同的目的，加上艾尔根代表的言行也有令人怀疑的地方，所以ZEXIS虽然的确在为地球、为人类而战，其向心力却并不是很足，很多队员都对部队的行动目标和方式抱持着这样那样的疑问。

由于高达、断空我和黑之骑士团的特殊性，ZEXIS分为了表里两支部队前往世界各地执行不同的任务。在接连的战斗中，队员们逐渐打消了彼此之间的不信任感，并确信了自己的使命：为了地球而战！但是三大国家却视ZEXIS为敌，一度组成联军，在塔克拉玛干沙漠对ZEXIS发动了联合袭击。最后，在希罗的舍身攻击之下，ZEXIS总算杀出了重围。



灾厄诞生

在神秘人物艾姆・阿拉德的指引下，ZEXIS来到位于南太平洋的小国利摩尼西亚共和国与WLF进行决战。虽然众人对艾姆的话并不轻信，但是如果能够消灭恐怖组织WLF，三大国家在短时期内将无法再对ZEXIS出手。但是，就在任务完成之后，艾姆、利摩尼西亚共和国外务大臣希奥妮、久良的大老板卡洛斯・阿克希昂却发动了"涡眼计划"。三人利用本地特产的次元能量水晶DEC引发了超大规模的次元震。次元震的巨大能量瞬间毁灭了利摩尼西亚，同时从另一个次元召唤出了一个怪人。

这个怪人具有强大的力量，即使是ZEXIS密集的炮火也难以伤到他分毫。在如同戏耍一般玩弄了ZEXIS以后，怪人召唤出了一堆次元兽留给众人，自己则与艾姆等人离开了战场。虽然对自己的无力感到懊悔，但是ZEXIS还是不得不马上投入对次元兽的战斗。交战的过程中，阿萨金驾驶着狩狼牙经由次元震出现在战场中。原本在上一个多元世界的轨道电梯之战中已经被ZEUTH打败的阿萨金，对于自己再度出现在别的多元世界也略感吃惊。但是当他看到久良之后，随即意识到这并非偶然。

战斗结束后，阿萨金匆匆离开。ZEXIS则得知，希奥妮代表新帝国Imperium向全世界发表了建国宣言，并宣布敢于阻挡Imperium前进的一切势力都将被摧毁，而Imperium最大的武器就是先前被人们认为是不可控制的灾难的次元兽。而所谓新帝国Imperium的领导者，就是众人在利摩尼西亚遇到的怪人，现在他被称为破界之王——界王。

面对新帝国和它的次元兽兵器，三大国家都保持着静观其变的态度。整个世界的局势变得更加混乱，舆论则将这次事件称为"灾厄诞生"。整个世界的格局即将因为灾厄诞生事件大幅改变，面对不明朗的未来，ZEXIS暂时中止了国际救助活动。来自日本的超级机器人军团将继续协助和平维持理事会，前往次元震频发的暗黑大陆进行调查；而天人的高达小队和S.M.S.小队则分别决定回到位于宇宙的各基地和超时空要塞船团探讨下一步的行动方针，断空我D小队也将随行进入宇宙；在达成打败WLF、向世人宣扬正义的目的之后，黑之骑士团也决定返回11区继续日本解放事业，殖民卫星的高达则会和他们一起行动。



ZEUTH来临

分成三条路线行动ZEXIS各自摸索着未来行动的方针，而他们又将面对着很多新的危机和新的敌人。在他们各自的战斗中，来自另一个多元世界的战士们纷纷现身，他们就是完成了时空修复的ZEUTH队员。原本已经生活在和平世界里的ZEUTH队员们分别在不同的时间地点里，与各自的机体一起传送到了这个平行的多元世界里。对于他们来说，这个世界所发生的事情甚至是人物都是似曾相识的。他们也了解到了ZEXIS在这个多元世界的性质和ZEUTH是极其类似的。

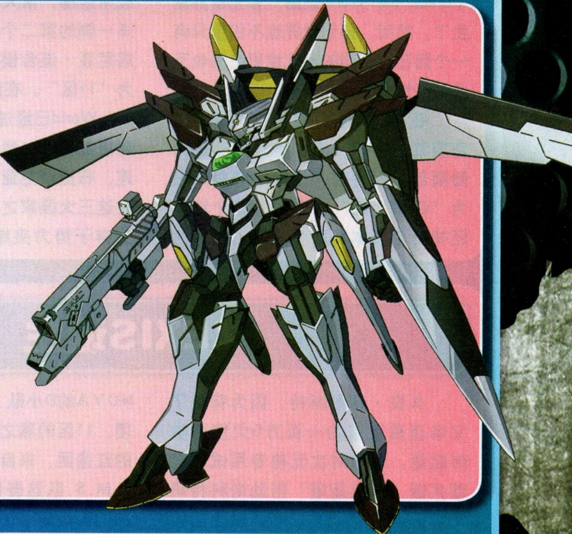
最开始，ZEUTH的队员都觉得自己应该多了解这个不同的世界，而不是直接参与这里的战斗。所以他们打算独自行动来搜集情报，ZEXIS也尊重他们的决定。可他们很快就发现，除了ZEXIS以外，其他势力、组织都为了自己的利益要来拉拢ZEUTH。作为一支不可忽视的强大战斗力，ZEUTH自身就会为这个世界带来新的战火。只有与ZEXIS在一起，他们才能保证在不被任何一方利用的情况下充分发挥自己的力量。在无法确认回到他们自己世界的方法之前，ZEUTH众人决定作为这个世界的一员，为了这个世界存亡而战。至此，ZEXIS与ZEUTH终于合二为一。

重新集结并且得到了ZEUTH协助的ZEXIS拥有了比以前更加强大战斗力。ZEXIS也站在混乱时局的最前端，点燃了对Imperium反击的狼烟。在桑克王国的激战中，久良的布拉斯塔被界王手下的大将，自称因萨拉姆骑士的修巴鲁击坠，所幸生命无大碍。最后，ZEXIS取得了首战的胜利。世人终于明白了：即使是拥有次元兽的Imperium也并非不可击败！

摇动的天平

为了修理被击坠的布拉斯塔，久良来到了斯科特研究所。而此时艾姆再次派遣了玛格丽特与次元兽MD来袭击久良。为了完成与艾斯塔之间的约定，久良突然觉醒，部分触发了布拉斯塔内所隐藏的神秘力量。在新武器SPIGOT的威力面前，次元兽MD终于被击坠。

在ZEUTH众人的提示下，久良得知：布拉斯塔的神秘核心VX其实就是阿萨金一直在寻求的珠玉（Sphere）。"摇动的天平"正是久良所用的珠玉的代号，而艾姆则是"虚伪的黑羊"，ZEUTH世界的小原节子是"悲伤的处女"、兰德是"妥伤的狮子"。珠玉一共有12个，都是次元力的碎片。按照阿萨金以前的说法，只要能够拿到全部12个珠玉，通向太极的道路就会被开启。通过珠玉，久良将可以部分使用强大的次元力，但是其代价将是部分身体机能的丧失。不过可能由于久良尚未完全觉醒作为珠玉使用者（Sphere Reactor）的力量，所以身体还没受到影响。另一方面，根据ZEUTH的经验，阿萨金一直执着于杀害觉醒了力量的珠玉使用者，比如ZEUTH的兰德和小原节子，所以久良必定也会成为阿萨金的目标。而之前的种种迹象表明，艾姆・阿拉德也是珠玉使用者之一，他也和阿萨金一样，对久良的灵魂很感兴趣。为了让久良觉醒，艾姆不惜动用一切手段来让久良处于巨大的危机和两难的境地之中。只有当久良的精神不断动摇、却又能够保持坚定的目标时，久良所拥有的珠玉才会进一步觉醒。



破晓之钟

然而，作为ZEXIS的一员，久良所要面对的威胁远远不止阿萨金和艾姆两人而已。在接二连三的战斗中，ZEXIS失去了不可替代的战友和亲人，甚至被过去的战友背叛，但大家还是从各种痛苦和悲伤中重新站了起来。早乙女博士创造的盖塔真龙、兽人的领导者螺旋王、Vajra的"女王虫"、异震星的祖鲁皇帝先后被击败，对于全人类构成威胁的外敌一一被ZEXIS消灭。

但是，此时的ZEXIS却再度遭到三大国家所组成的全新国连军的袭击。原来，作为天人组织监视者之一的阿莱汉德罗背叛了组织，掌握了天人的中枢电脑VEDA，并将天人的太阳炉核心技术提供给了三大国家。阿莱汉德罗企图借助这个机会消灭天人及整个ZEXIS部队，并将三大国家的力量化为自己的私人物品，从而成为整个世界的统治者。不过阿莱汉德罗并不知道，自己只是利冯兹的傀儡而已，一切沉在表面之下的阴谋还没有真正浮出水面。

ZEXIS最终击退了国连军、消灭了"幕后黑手"阿莱汉德罗，但是代价却是洛克昂的牺牲。这时，

AEU特殊部队OZ的指挥官特列斯和艾尔根代表一起出现在ZEXIS面前，并向大家说出了事情的真相：原来他们早就得知了阿莱汉德罗的阴谋，但是因为对方的强大势力而无法轻举妄动，只得利用ZEXIS引蛇出洞再将其消灭。艾尔根代表再度向ZEXIS表达了自己希望守护地球和平的决心，并决定代表和平维持理事会正式承认ZEXIS作为国连特殊救助队地位，而Zero则是ZEXIS的代表，拥有召集ZEXIS的权利。Zero代表所有ZEXIS队员说出了自己的心声：不管艾尔根的真实想法是什么，ZEXIS只会按照自己的理念去维护世界的和平，绝不偏向任何一方势力。



次元之兽

在南极，ZEXIS协助兰顿说得了霍兰德与月光州的同伴，并帮助优莱卡完成了与IMAGE的对话。IMAGE终于重拾对人类的信心，放弃了毁灭人类的计划。虽然优莱卡一度因此失去了记忆，但是在同伴呼唤下，她又重新找回了自我意识。

另一方面，在这场战斗中，艾姆派出了玛格丽特、修巴鲁以及大量次元兽。久良的言辞唤起了玛格丽特作为骑士的自尊，令她不愿意再为界王效命。但是与玛格丽特同样出身的修巴鲁却依然执迷不悟，一心阻挠ZEXIS前进。就在这时，艾姆突然出现，并打算处决背叛界王的玛格丽特。令人意想不到的是，修巴鲁却替玛格丽塔挡下了艾姆的致命一击。原来玛格丽特和修巴鲁都是另一个平行世界因萨拉姆王国的守护骑士，然而界王却毁灭了因萨拉姆的世界。艾姆救下了玛格丽特和修巴鲁的命，条件是帮助界王，来到ZEXIS所在的世界。修巴鲁表面上一直服从于艾姆与界王的命令，实际上是为了探查他们的秘密，也是为了保全玛格丽特的性命。可惜他的卧薪尝胆之计最后还是被艾姆和界王识破。面对毁灭世界的仇人，修巴鲁向界王发动了舍身一击，却被界王轻松击败。随后，界王利用重生细胞把修巴鲁变化成了一只强大的次元兽。原来到目前为止与ZEXIS战斗的次元兽都是被界王击败的因萨拉姆战士，而久良打倒的次元兽MD正是玛格丽特的弟弟谢努变成的，这也正是玛格丽特视久良为仇敌的真正原因。

次元兽的真相让ZEXIS震惊不已，同时也再次确认了界王的危险性。在将修巴鲁转变为次元兽之后，界王离开了战场。ZEXIS不得不击败修巴鲁所变成的强大次元兽，以及“虚伪的黑羊”艾姆·阿拉德。此时的艾姆作为珠玉使用者已经完全觉醒，代价则是丧失了正常说话的能力。而这样的艾姆也成为了阿萨金的目标。在ZEXIS出手之前，阿萨金击坠了艾姆，夺取了他所拥有的珠玉。但是阿萨金似乎并不打算立即对久良出手，而是打算等久良完全觉醒再夺取他的灵魂和珠玉。



破界事变

在解决了IMAGE的问题之后，现在的多元世界只剩下Imperium这个最大的威胁了。这时特莱雅带着从Imperium逃离的卡洛斯来到了ZEXIS面前。虽然卡洛斯死活不肯说出Imperium的去向，但Zero利用了之前施加在卡洛斯身上的绝对服从的GEASS能力，得知了Imperium和界王已经去了宇宙中的另一个月球——阴月。一直以来，阴月都被不稳定的次元境界线所覆盖，人们根本无法接近。但是界王利用自己强大的力量打开了一个缺口，带领Imperium的大部队降落到了阴月的表面。探查到次元境界线的缺口之后，ZEXIS追击Imperium来到了阴月地表，并在这里击坠了Imperium的基地母舰大阿克希昂号。

随后，界王终于出现了！一直以来，他都没有关于自己过去的记忆，惟一支持他的行动力就是战斗的欲望。在来到这个多元世界之后，他接触到了很多事物，逐渐找到了关于他自己记忆的种种线索。而阴月的某处正隐藏着令他恢复记忆的最终秘密。此时的他已经彻底了解了自己过去的一切，包括自己的父母、自己战斗的目的。但是此时的他也必须面对来自ZEXIS的挑战。即使得到了来自平行世界的ZEUTH的帮助，ZEXIS要战胜界王也并不容易。但是，那并非不可能的事情！经过无数的战斗和试练，众人已经拥有了空前强大的战斗力。即使强如界王，最终也只能败在齐心合力的ZEXIS和ZEUTH手下。被击败的界王并没有留下什么豪言壮语，干净利落地消失在了阴月地表。虽然大家都很想调查清楚界王来阴月的真正目的，但是随着次元境界线缺口的再度闭合，大家不得不立即离开阴月。

再世传说

击败了界王之后，Imperium的威胁就算彻底解除了。绝大部分威胁到人类存亡的事物都已经确认被消灭，虽然还有像地狱博士这样暂时蛰伏的不稳定因素，但混乱的多元世界总算暂时恢复了平静。ZEXIS的国际救援活动也随之暂告一段落，队员们纷纷回归到了之前的生活之中。而来自另一个多元世界的ZEUTH队员，因为召唤他们来到这个世界的始作俑者艾姆被杀死，暂时无法找到回家的方法，也只得作为这个世界的一员生活下去。另一方面，天人以及殖民卫星的少年特工们因为局势的变化也暂时停止了各自的活动，他们将继续观察整个世界的局势变化，然后再对下一步行动方针做出决定。而Zero领导下的黑之骑士团则继续在11区展开解放日本的行动——不管世界局势如何，这始终都是黑之骑士团的最终目标！当然，Zero的目的则是消灭布里塔尼亚·连合的夏露露皇帝，这是他不为人知的终极秘密。

但是，在表面的平静之下其实隐藏着更大的阴谋。一直以来操纵着阿莱汉德罗的利冯兹，已经暗中掌握了新国连军的实权，就连名义上的新国连军总司令艾尔根也已被利冯兹控制。罗姆费勒财团、布里塔尼亚·连合的皇帝、超时空要塞船团的三岛和神秘经纪人格蕾丝，这些一直以来隐藏在幕后的黑手们也都在进行着下一步的计划。蛰伏已久的地狱博士正在巴德斯岛深处探索神秘的力量。而本以为被彻底消灭的早乙女博士、祖鲁皇帝、Vajra也将对未来的多元世界构成新的威胁。在所有的威胁中，悬念最大的，则是螺旋王和界王所要对抗的那种究极力量。

太极、次元力、源理之力、珠玉、黑之英知、真战、被诅咒的放浪者、罪之烙印……一直以来，阿萨金与其他那些敌人所呢喃着的这些词语，究竟意味着什么？

在圣因萨拉姆王国，那个曾经被界王所毁灭的世界里，一场不为人知的对话已经悄悄开始了……

to be continued

by 《第2次超级机器人大战Z 再世篇》

第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇 COMING SOON



游戏的限定版以及相关配套周边，对于玩家来说可以说是既爱又恨。爱的是它们独特的附属内容以及极高的收藏价值，恨的是其售价往往都不便宜。其实，对于家里空间比较小又酷爱收藏游戏的玩家来说，限定版还有一个让人头疼的地方，那就是它们实在太占地方了！好了，再说限定版的"坏话"读者们肯定要扔臭鸡蛋了，不过这的确是一个过来人的看法（什么？你还敢变相炫耀！）。闲话就此打住，下面就来看看近期以及未来两三个月内发售的PSP相关的部分限定版和主题周边。

近期PSP热门作品限定版精选

文 雷伊



《凉宫春日的追想》

长门有希的失物盒

《凉宫春日的追想》在经过不算太长的延期之后，终于在近日与玩家们见面了。由于本作讲述的是紧接着大受好评的剧场版《凉宫春日的消失》之后的原创故事，并且横跨PSP和PS3两个平台同时推出、两者的存档可以共通，因此受关注程度非常高。此次的限定版"长门有希的失物盒"（长门有希の落し物BOX）也是两个平台齐齐出动，由于只采用事先预约生产的方式，所以珍稀程度很高，两个平台的限定版内容仅在媒体方面存在细微差别，此次介绍自然是以PSP版为主。

在这个限定版中，除了包含完整版的《凉宫春日的追想》UMD一张之外，还收录了丰富的内容，价格自然也不便宜，10479日元（约合人民币840元），比普通版贵了差不多4000日元。限定版外包装盒和游戏封面采用由画师伊藤のいぢ特别绘制的长门有希画像，与普通版是不同的。游戏采用双UMD容量，其中第二张视频UMD中收录了游戏相关的特别CG影像、声优访谈等内容。限定版包含特别编辑的小册子一本、透明海报三张（主题分别是《凉宫春日的追想》、《凉宫春日的迷惑》和《凉宫春日的约定》）以及配套的收纳套。这本名为《长门有希的失物凸》的小册子一共64页，其中包含了由NBGI制作发行的所有《凉宫春日》游戏的情报以及游戏中的美丽截图。此外，限定版中还附送原创图案的大幅海报三张，这三张海报正反两面均印有图案，正面是几乎等身大的人物图案，反面则是3D图案，玩家可用限定版中附带的3D眼镜来观看到特殊的立体图案。



■限定版的封面用图与普通版是不同的。



■特别编辑小册子以及透明海报三张。



■正反两面印刷的等身大海报以及附赠的3D眼镜。



■限定版内容全貌。

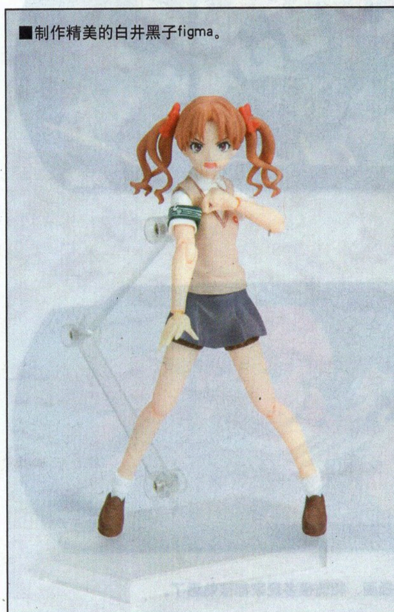
《某科学的超电磁炮》初回限定版

继《魔法禁书目录》之后，其外传作品《某科学的超电磁炮》终于也在PSP平台游戏化了，并且也将推出限定版。原本我们在本月就可以玩到这款游戏了，不过因为某些原因，游戏的发售日延期到了8月。游戏的限定版附赠的东西其实很简单，就是figma手办，不过相信对粉丝来说拥有的吸引力绝大。由于当初在《魔法禁书目录》中已经送过御坂美琴的figma，因此此次送的是女二号白井黑子的figma。





■通过更换部件，白井黑子可以做出丰富的动作和表情。



■制作精美的白井黑子figma。

figma对手办爱好者来说，其人物可做出丰富的动作是其卖点之一。这款白井黑子的figma高大约为135mm，采用ABS和PVC涂装完成，由Max Factory的浅井真纪负责原型制作。除了本体之外，这款figma还包括了丰富的可替换部分，类似面部、手部等都提供了可替换的部件，因此可由玩家亲自搭配出丰富的人物动作和表情。

这款限定版售价为9429日元（约合人民币755元），当然，它也和普通版一样把发售日延到了今年8月11日。

《某科学的超电磁炮》主题记忆棒

如果你觉得光买一个限定版不足以表示你对原作的忠诚度，那么由日本著名周边厂商Hori推出的这款游戏主题记忆棒你就要留意了。这款记忆棒本体为Memory Stick Pro Duo Mark2，容量为4GB，对于现在习惯了8GB乃至16GB的玩家来说，容量的确是小了一点。该记忆棒的正面印有《某科学的超电磁炮》的女主人公御坂美琴的图案以及作品的LOGO，另外，和之前推出的《怪物猎人 携带版 3rd》等大作的限定记忆棒一样，这款记忆棒中还将附赠一个PSP专用的游戏主题的下载代码。

这款主题记忆棒的售价为3480日元（约合人民币280元），对比一下现在市面上原装4GB记忆棒的价格，你会发现它贵了差不多一倍。而用这贵出的一倍价格来买一个特别的图案和主题是否划算，就是对粉丝们的考验了。





■这款《某科学的超电磁炮》主题记忆棒的包装还是很漂亮的。



■印刷在记忆棒本体上的女主人公御坂美琴的图案。

《最后的约定物语》

PSP主机装饰贴纸



■女主角塞蕾斯和萨莎的倩影。



■另一组图案就是本作的主题概念插画，相信很多玩家都很熟悉了。



■《最后的约定物语》PSP装饰贴纸的包装。

Image Epoch之前曾帮不少大型公司代工制作过RPG，比如SEGA的《七龙战记》、Capcom的《最后的战士》等。以自身名义制作发行的第一款原创RPG作品《最后的约定物语》前不久也已经发售了，不知道各位是否已经玩上了呢？我们先撇开游戏素质的问题不谈，游戏中的人物设计可是非常漂亮的，尤其是其中的女性角色。Hori想必就是看准了这个商机，而在游戏发售的同时推出了本作的PSP主机装饰贴纸套装。

这款贴纸套装售价980日元（约合人民币80元），其中包括了可贴在PSP主机（仅适用于PSP-2000和PSP-3000型主机）背面的装饰贴纸两组。每组贴纸针对PSP主机背面的设计，将图案分为了三个部分，即左侧电池盒、中央部分和右侧部分，这样就可以更好地将贴纸贴合在机身背面，而且还不会影响手感。由于是大厂制作，因此在品质上有所保障，玩家完全不必担心贴上去之后再撕下来会有讨厌的黏性痕迹，非常方便。

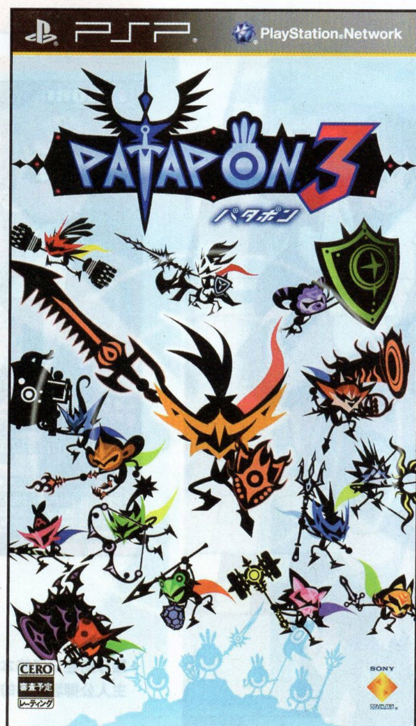
《啪嗒嘭3》

FAMI通豪华版

刚刚发售不久的SCE看家作品《啪嗒嘭3》也在同时推出了限定版，这款限定版由日本著名游戏杂志《FAMI通》的出版商EnterBrain代理推出，只能在其官方购物网站ebten购买。其实ebten一直有推出各种游戏的特别限定版，但因为销售途径只有ebten网站，所以很多玩家都不太了解。

这款限定版除了包括完整版的《啪嗒嘭3》UMD一张之外，还包含了英雄与啪嗒嘭们的主题透明贴纸一张、手机挂绳一根、长条毛巾一块，另外，游戏的初回生产特典啪嗒嘭用武器的下载码也是包含在其中的。贴纸的尺寸为210×148mm，印有多位英雄和啪嗒嘭的图案。手机挂绳则是以游戏中最上级职业的英雄恰利巴沙为主题。长条毛巾尺寸为21cm×110cm，采用100%纯棉制造，而图案的主题也非常具有匠心，是游戏中进入FEVER状态之后英雄与啪嗒嘭们奋起战斗的场面。

这款限定版售价7480日元（约合人民币600元），因为货源有限，目前已经断货。





■印有多位英雄和啪嗒嘭们的主题贴纸。



■以英雄恰利巴沙为主题的手机挂绳。



■这条毛巾有1米多长呢。

《斯坦因之门》

未来道具研究所·实验员派发物套装



■拖鞋为绿色，上面同样印有研究所的名字。


■白大褂的胳膊部分绣有"未来道具研究所"的字样，不过说实话，做工看上去很山寨。



■穿上这身行头，你就可以直接去COS Party现场啦，友情提醒，别忘在上衣口袋里插根笔。

《斯坦因之门》曾陆续在Xbox 360和PC平台获得好评，以5pb.一贯的作风来看，移植PSP是玩家们早就预料到的事情。和Xbox 360版的限定版中附带测谎仪一样，此次PSP版限定版中附带的物品也是十分之特别，总之，没有做不到，只有想不到。

PSP版的限定版名为"未来道具研究所·研究员派发物套装"，将与普通版同时于今年6月23日发卖。其中除了游戏完整版UMD之外，还包含了研究所内研究员身上所穿的白大褂一件、以及研究员所穿的绿色拖鞋一双。穿上它们，你就可以立即化身为游戏中的主人公，这对于COSER来说自然是既方便又省事，不过对于一般的玩家来说，我想如果你穿着白大褂和拖鞋上街的话，肯定是会被人拖走的……

这款限定版售价8190日元（约合人民币655元），比普通版贵了2100日元，用2100日元买一件白大褂和一双拖鞋，性价比貌似还可以？

《战国BASARA 群雄编年史》

e-Capcom特典版

《战国BASARA》在PSP上的第二作《战国BASARA 群雄编年史》即将在今年7月份上市，游戏依然采用了PSP前作的2对2玩法，对此不满的玩家请自动回避。

严格来说，本作并没有限定版，但只要在Capcom的官方购物网站e-Capcom提前预约这款游戏，就可以获得以前田庆次服装上的流水纹与花朵为图案的收纳包一个。既然是特典，那就是免费附赠的，所以对玩家来说很超值，但考虑到e-Capcom对国内玩家来说有很大门槛，因此要得到它也是不容易的。

另外，本作还将与SEGA跨公司合作。游戏的初回版中附带SEGA当红街机卡片游戏《战国大战》中的PR卡一张，这张卡以"《战国BASARA》系列"中的真田幸村为图案，玩家只要在街机上使用，就能令《战国BASARA》中的真田幸村在《战国大战》中出现。





■这款收纳包非常具有和式唯美风格，采用100%纯棉制造，尺寸为110×250mm，用来装PSP主机和小东西不错。



■可用于《战国大战》的真田幸村卡片一张，这是在任何地方购买游戏都会首批同捆的。

掌上三雄

——索尼便携主机购买攻略

文 月下雪影

说起PSP主机，大部分玩家都是又爱又恨。爱的是PSP上那些经典的游戏，恨的是主机的价格似乎就从来就没稳定过。确实，PSP主机堪称是国内游戏史上价格波动最大的主机，没有之一。从PSP-1000到现在的PSP-3000，主机的价格总在跌跌涨涨中渡过。破解了，所有主机涨价了；破解了，破解主机跌价了；没破解，破解主机涨价了；没破解，非破解主机跌价了。这就是国内六年PSP市场的最好总结。现在，五一假期刚过，PSP又进入了新一轮的价格平稳期，所以本辑的索尼便携掌机导购，就让我们先从PSP说起。

索尼便携主机购买攻略上半部分：PSP篇

毫无疑问，现在的PSP已经进入了主机生涯的末期，但是它的性价比和游戏数量依然是无法被忽视的，不过很多玩家依旧会对现在购买PSP有很大的疑惑，那么到底有什么理由能支撑我们在现在还去购买PSP主机呢。

打消疑虑，为什么PSP还值得购买？

1.PSP是现今最主流的游戏掌机

虽然现在的PSP确实已经到了末期，但是和同样处于末期的NDS相比，PSP上的新游戏依旧丰富，大作也是层出不穷，像是最新的《第2次 超级机器人大战Z 破界篇》就是证明，而随后的《暖洋洋的猫猫村 G》、《太鼓之达人 携带版DX》也同样属于一线的游戏作品。而任天堂最新发售的次世代掌机3DS也羽翼未丰，初期的游戏素质不高，鲜有佳作，任天堂第一方力量目前主要集结在Wii的后续主机开发上，再加上地震给3DS带来的影响，让3DS的发售显得不那么有人气，所以PSP至少在短期内是无法被替代的。

2.主机破解成熟稳定

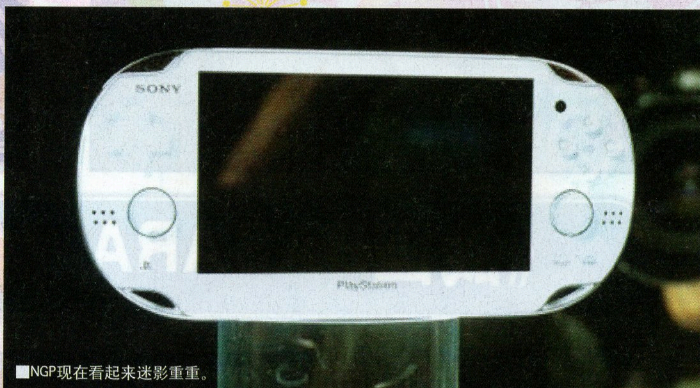
自从密钥被攻陷之后，6.35系统以下的PSP主机就全部宣告破解。现在6.35自制系统已经逐渐完善，最新的固件版本不仅可以支持大部分自制软件和游戏，在功能上现在也更加贴近于新手的使用，譬如开机自动刷机等等。可以说现在的PSP在破解上已经无可挑剔了，成熟稳定相比于尚未破解的3DS和末期的NDS来说，PSP在这方面占据绝对优势。

3.十八般武艺样样精通

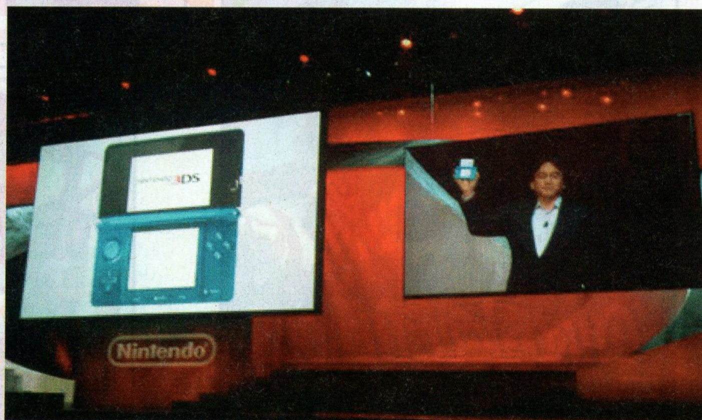
作为游戏机，PSP是个划时代的产品，它让人们第一次见识到了掌上设备的强大，从电影、音乐到漫画、游戏，生活的娱乐所需PSP一个也不少，再加上丰富的自制软件和各类主机的模拟器，PSP绝对算得上是十八般武艺样样精通，即便是现在风生水起的iPod touch在面对PSP的时候也不一定可以占到太大的优势，至少在娱乐方面，PSP已经无所不能，再加上现在的高性价比，PSP绝对堪称便携神机。

4.NGP有太多不确定因素

前面提到日本的地震给3DS带来了不小的影响，同样这个影响也会波及到NGP主机，只不过由于主机尚未发售，波及的效果在短期内不能显现出来，譬如首发游戏的开发进度会不会因为地震造成影响，主机的配件采购会不会因为地震而大幅滞后等等都是不小的问题，而这些问题也只有在今年的索尼E3发布会上才有可能进一步知晓，比如索尼会不会押后NGP的首发时间，或是采取部分地区先发售的策略等等，可以说日本的这次地震对游戏业的影响是比较大的，至少从3DS首发不利就可窥一二了。当然，除了主机的游戏和发售日期方面的问题，在破解上，NGP也有太多的不确定因素，PS3的反破解胜利造成了破解大神GeoHot再也不碰索尼主机的誓言，这只是最表层的影响，至于其他破解组织也会由于这次索尼的反破解胜利而有所忌惮，这正是索尼想看到的结果，所以NGP在发售后，先不谈破解的难度，至少在破解人员上，就是个不小的问题。综合考虑，NGP想要在短期内代替PSP，也确实不太可能，现在PSP还有什么理由不去购买。



■NGP现在看起来迷影重重。



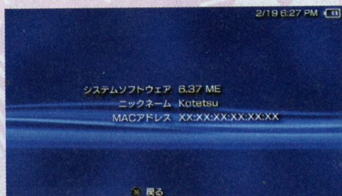
▲以3DS首发的状况，尚且无法撼动PSP在国内的主流掌机地位。

核心向玩家之选：PSP-3000

对于一个核心向玩家来说，购买PSP主机，最先考虑的无疑是PSP-3000。它作为PSP的第三代产品，虽然不是最新的，但却是最成熟的。超薄机身、窄边钢圈配合全新设计的加高方向键，让PSP-3000在外观和使用上都算得上是一流水准。

近期市场走向

在五一假期之前，PSP-3000的价格本来已经跌到了谷底，而且从地震之后的进货趋势来看，主机的价格在短期内也不应该有太大的变化，但世事难料，PSP-3000在五一过节时就像打了鸡血一样，从原先的1000元出头一路飙升到1200多元，而且这还是仅仅是黑色主机的价格，像一些不常见的稀有颜色，譬如青翠绿、耀目黄等等，价格现在已经超过了1400元。从近段时间在各商家的调研来看，PSP-3000涨价的罪魁祸首就是6.37系统主机过多。换句话说，现在商家们手中的6.35主机已经逐步减少，取而代之的是暂时无法破解的6.37系统主机，这部分主机虽然价格便宜，但肯定无人问津，所以为了保持PSP主机的继续盈利，商家们也只能将可破解主机的价格提高了。这样一来PSP-3000的购买主要集中在两个方面：一是全新的高价格PSP-3000，二是翻新、二手的PSP-3000。前者的价格在1250元左右，后者则只有900多元，比较便宜，玩家可以按需选择。至于不可破解的PSP主机，现阶段来看几乎没什么破解的可能性了，非正版玩家的话还是尽量不要购买的好。



▲6.37虽已出自制系统，但无法在PSP-3000上使用。

购买细节事项

既然是购买攻略，主机购买的注意事项还是必须要提到的，PSP-3000主要还是集中在翻新机和配件的检查上，先来说说主机方面的检查。无论是港版、美版还是日版，PSP主机原装的外壳在按键上的手感都是非常好的，按下去有很大的弹性，而一般的翻新机如果是使用了原先的导电胶，那么在按键的弹性上肯定会有所欠缺，如果是使用组装的导电胶，则有可能会感觉到按键生硬，这主要是手感上的积累，对于普通第一次接触PSP玩家来说可能会比较难判断，那么就不妨从下面这四个方面来观察。

一是主机的序列号。这是非常传统的一种方法，大部分导购里都应该有所提到，这里就简单说一下港版的PSP-3000吧，港版主机的序列号格式为“AA-BBBBBBBBB-CCCCCCC-PSP300X”，其中CCCCCCC部分的7位数字应该和电池仓内标签上的数字相符，这样可以初步确定主机是全新的。最好的情况是多找商家要两台主机，这样可以辨别序号作假的可能性，一旦某两台主机在序列号上相同，那无疑这两台都是翻新机。



▲这样的假电池看起来很逼真，但是放在电池仓里却并不十分完美。

二是看一下主机的各个接口和螺丝。螺丝主要是保证没有拧过的痕迹，以电池仓内的螺丝为主进行检查，其余的地方一般不会有太大问题。接口方面主要是看充电器和USB插口有没有氧化的迹象，一般来说有细微的擦痕不是太大问题，毕竟很多时候购买的玩家会牵扯到试机，但是如果接口较旧，或者是有细微的氧化迹象，那肯定就不能购买了。另外的记忆棒插口也可以观察一下，主要是看白色的橡胶有没有发黄迹象，如果有则表明机器可能有一定的时间了。

三是检查主机的电池。因为现在的翻新机有可能是全部换壳的，所以使用原装电池或者组装电池一般都会有各种各样的问题，有的时候过紧，有的时候又会很松。紧一些无非是在取电池上比较麻烦，但是松一些的问题就比较大了，这很容易造成在游戏过程中突然断电，结果就是丢失存档，所以检查主机必定要看一下电池的松紧程度，要是紧的话无非你知道了这就是翻新机，不买也罢，松的话就绝对不能选了。如果实在没得选，那就让商家换一个匹配的电池，最起码保证使用时能舒心一些。

四是摸一摸主机的外壳。这也算是很传统的方法之一，索尼的原装外壳做工质量出色，肯定不会有毛边毛刺，摸上去很顺滑。组装外壳必然没那么专业，有一次笔者还看到商家在换外壳的时候被组装外壳的毛刺扎破了手，可见这种外壳的质量是非常没有保证的，摸一下外壳的接缝，要是有一丝喇手的感觉，就可以断定不是原装外壳了，这样的话一般来说肯定是翻新机了。

PSP-3000在套装搭配上主要以记忆棒的选购为主。目前组装的红黑HX超高速记忆棒在市场上的占有率已经越来越高，容量主要以16GB的为主，售价在150～160元之间，相比之下，8GB容量的红黑HX超高速记忆棒非常少，一般出售的以原装产品居多，但是价格并不算太贵，在200元左右，如果资金富裕的话，推荐考虑原装产品，毕竟原装记忆棒在售后上能更有保证，但是因为原装的16GB记忆棒有些过于昂贵，所以要买16GB的产品还是以组装记忆棒为主吧。



▲序列号检查属于最基础的一环。



▲红黑HX超高速记忆棒已成主流。

PSP-3000型组合套装

	型号	价格
主机	PSP-3000（6.35系统，钢琴黑）	1250元
记忆棒	PSP专用红黑HX超高速16GB记忆棒（组装）	148元
贴膜	北通屏幕贴膜PSP-3000	20元
保护套	北通PSP中国风水晶盒	48元
数据线	北通USB高速数据线	25元
总计		1491元
备注：主机官方标准包装内含PSP主机*1、电池*1、电源适配器（以及电源线）*1、相关说明书及保修注意等小册子。		

半核心向玩家之选：PSP go

如果你并不是特别钟情于打游戏，而是选择以PSP作为手机娱乐的一个补充，那么PSP go应当是现在最好的选择。内置存储、低廉的价格都是其性价比优异的体现，而且出自索尼的设计也能让你感受到游戏产品的独特魅力。

近期市场走向

PSP go和PSP-3000相比，在价格上绝对是出人意料的，内置16GB存储空间但只有1100多元的价格，细算起来可比PSP-3000划算不少。之所以说PSP go在价格上出人意料不仅仅是因为它本身的价格比PSP-3000低，更主要的一点是PSP go是惟一一个没有因为停产而涨价的现时代破解主机。说起停产，这里面还有很多故事要说。起先，PSP go的停产传闻是由欧洲的MCV报道出来的，他们称索尼商店的店员对他们说PSP go在英国已经停止生产了，目前英国的零售商们没有了官方的主机供给，部分零售商仍在贩卖的PSP go大多数都是从日本调货来的。此消息一出，英国索尼就开始调查这个问题，但随后欧洲索尼表示PSP go并未停止生产，并且欧洲索尼还给知名媒体Eurogamer发送了一份声明，其中主要是说对于现有的PSP主机，索尼会继续满足市场的需求，调货这种现象肯定是不存在的。可惜这条新闻还没尘埃落定，日本索尼的官网上就出现了乌龙事件，在PSP go的官方页面下直接标注了出货完了的字样，简单翻译成中文来说就是PSP go已经停止生产，虽然是在日本官网标出的，但这也直接佐证了PSP go停产的新闻。索尼在无形中扇了自己一道耳光，这都是分公司太多惹的祸。当然这里面最后一句是玩笑，最后的情况确实是日本方面停产了，欧洲应该是部分停产，目前还在稳定出货的暂时只有北美地区。不过虽然北美还在生产PSP go主机，但是从国内市场一直没见到6.37系统的PSP go来看，现在的新PSP go主机绝对是非常非常少了，说不定世界各地已经停产，只不过暂时没有公布罢了。一般来说，有破解但已经停产的主机，数量会越来越少，这样会导致机器价格的大幅提升，但是这种情况没发生在PSP go身上，当属罕见。这同时也佐证了PSP go在国内的消费圈子还是太小，认识度几乎为0这个事实。不过停产不代表机器不好，恰恰相反PSP go具有出色的设计和超高的性价比，从购买角度说，现在当属最好的出手时间，市场上的PSP go绝对是卖一台少一台，以后都卖光了，商家应该也就不做PSP go的买卖了，早买早享受，省的最后买不到主机。



■点击左侧的“免费额外延长90日保养服务”来注册PSP go主机。

购买细节事项

因为PSP go的翻新机比较少，而且鉴定的方法大多和PSP-3000相同，除了查看电池方面，因为PSP go的电池是内置的，不可拆卸，所以在下面的PSP go购买细节事项里面，主要说一说PSP go本身基本购买常识和细节。当然为了更加有条理，还是分为几个方面进行介绍。

第一点是现在的PSP go的翻新机问题。上面虽然提到了检查的办法和PSP-3000大致雷同，但是PSP go还有一个比较独特、不过却并不太准确的检查方法，就是到索尼的官网去注册主机，注册的办法是登陆索尼的PlayStation的官方网站，因为目前市场上的大部分PSP go以港版为主，所以这里主要就介绍一下港版PSP go的注册流程。先打开PSP在PlayStation的香港官网：http://asia.playstation.com/hk/chs/psp/，然后在左侧找到“免费额外延长90日保养服务”这个选项，点击后就会打开主机产品登记页面，点击“登记产品”即可，这时需要你的PSN帐号。不过截至笔者完稿前，PSN仍处于维护阶段，所以暂时无法注册主机，等到5月底PSN恢复之后，再进行注册即可辨别主机是否为全新，注册后的主机还可以免费得到一款PS3主机的专用主题。至于注册会不会泄露个人信息，因为PSN已经被黑，所以恢复后的安全性会有很大提高，这点可以放心。当然注册后的延长90天保修对于国内玩家是没有太大用途的，另外如果机器之前没有注册过也即便是翻新机也无法检测出来的，不过建议每个购买PSP go的玩家都注册一下，这样可以保证以后购买此台机器的玩家能检查出来这是翻新主机，这也算是一种公德吧。

第二点是PSP go的电池使用时间，虽然电池只有930mah，要比PSP-3000略低一些，但在正常情况下使用也有3～4小时的续航，如果是翻新机的话，电力的使用上可能会出现问题，低于2小时就属于不正常了，因为电池和使用环境有很大影响，所以3～4小时并不一定准确。最好的情况是使用专业仪器可以检测，但需要拆机，玩家的话不推荐这样做。

第三点是关于PSP go的周边配件，PSP go主要的外设有视频线、原装耳机、屏幕贴膜、M2存储卡、座充、USB转换器和蓝牙遥控器等等。视频线主要用于将PSP go的画面输出到电视上，耳机、贴膜的用处就不用介绍了。M2存储卡是PSP go使用的一种存储媒介，其和PSP-3000的记忆棒不同，在体积上要略小一些，价格则和记忆棒差不多。现在2GB的比较多，售价在50元左右，8GB的则相对便宜，80～100元就能买到，16GB的价格在140' 160元之间。不过因为PSP go已经内置了16GB存储空间，格式化后也有14GB，所以一般来说还是不需要再去专门购买存储卡的。至于座充、USB转换器和蓝牙遥控器这几种配件因为用处不大，所以也就不再介绍了。



▲因为接口不同，所以PSP go的视频线和PSP-3000是不相同的。



▲PSP go寿命已将终结。

PSP go型组合套装

	型号	价格
主机	PSP go（钢琴黑）	1150元
贴膜	北通屏幕贴膜PSP go	20元
保护壳	北通钢牌EVA硬包	38元
电池包	北通动力堡垒（普通版）	168元
总计		1376元
备注：主机官方标准包装内含PSP go主机*1、电源适配器*1、USB连接线*1、说明书等印刷品及配套软件DVD光盘。		

很多玩家对PSP go的纠结主要是在手感和电池设计上。前者是因为索尼考虑便携设计，所以基本上也就是这意思，但玩起普通的游戏还是没问题的；至于后者，就完全可以通过外置电源来解决，所以在套餐中也特别为PSP go添加了北通动力堡垒。通过它玩家可以很好地解决PSP go在便携时的续航问题，同样PSP-3000的玩家可以选择购买，这属于两者皆可的一个周边。



▲北通的动力堡垒非常适合经常出门的玩家。

正版游戏报价

PSP正值末期，游戏的素质水平相比以前有了不小的提升，而且近期的大作也是层出不穷。对于PSP-3000玩家来说，在主机的末期可以收藏一两款游戏来为这个时代画上句号应该是一件非常有意义的事，所以从前几期的PSP导购开始，都会在在报价里加上正版游戏这个环节，意在为想要收藏正版的玩家指点迷津，这期的导购正版游戏报价依旧不会缺少，感兴趣的玩家还请慢慢挑选。

预定类游戏：	
《纸盒战机》（日版特典） 附注：6月16日发售，特典内含原装模型	480元
近期瞩目游戏：	
《第2次机器人大战Z 破界篇》（日版）	580元
《第2次机器人大战Z 破界篇》（限定版） 附注：特典包括白色UMD收纳盒一个、《机战Z》及《机战ZII》制作花絮和特典原创主题下载码	680元
《Persona2 罪》（港版特典）	320元
《Persona2 罪》（日版特典） 附注：特典包括视觉透明海报（6枚组）和游戏的迷你原声碟一张	450元
《啪嗒嘭3》（日版）	380元
《啪嗒砰3》（港版中文）	180元
《浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪》（港版）	340元
《最终幻想IV 完全收藏》（日版特典） 附注：特典包括游戏攻略本、原生配乐CD一张和游戏画集一本	450元
《异说012 最终幻想》（日版）	499元
《异说012 最终幻想》（港版）	399元
《SD高达G世纪 世界》（日版特典） 附注：特典包括收录夏亚一生的映像的DVD光盘一张	750元
《世界传说 光明神话3》（日版）	480元
《战场的女武神3》（日版特典） 附注：特典包括“0章・クルト初 ”章节和“ガリアンジャ ナル1935”小册子一本	550元
经典作品：	
《梦幻之星2 携带版 无限》（日版）	399元
《王国之心梦中诞生FINALMIX最终混合版》（日版）	480元
《GT赛车 携带版》（港版）	280元
《潜龙谍影 和平行者》（港版）	280元
《战神 斯巴达幽灵》（港版）	240元
《横行霸道 自由城故事》（港版）	180元

其他主机以及周边详细参考价格

主机	价格
PSP-3000主机（黑白银）	1250元
PSP-3000主机（彩色）	1380元
PSP go主机（黑白）	1150元
网卡	**价格**
WIFILINK迷你神卡	118元
盟区战卡	128元
周边	**价格**
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP GPS适配器	420元
PSP-2000原装TVOUT色差线	280元
PSP-2000组装TVOUT色差线	50元
PSP-2000原装线控耳机	220元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（高仿）	50元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（原装）	98元
PSP-2000/PSP-3000电源适配器（高仿）	28元
配件	**价格**
PSP-2000/PSP-3000彩条包（高仿）	25元
PSP go专用EVA保护包	38元
PSP-3000专用Hori膜（原装）	58元
北通PSP中国风胶套	58元
北通PSP中国风水晶盒	48元
北通魔方炫音耳机	108元
北通动力堡垒（普通版）	168元
北通灌电金刚	98元
北通USB高速数据线	25元
莱仕达迷彩战神保护包PXN-P3013	67元
莱仕达金刚盔甲水晶壳PXN-P3012	48元
PEGA PSP-3000聚碳酸酯专用水晶壳	48元
PEGA PSP全系列通用USB 2.0数据线（数据传输+充电）	16元
PEGA双核动力站	112元
PEGA双能充电器	180元
记忆棒	**价格**
8GB极速HX组棒	88元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	148元
16GB原装HX记忆棒	418元

索尼便携主机购买攻略下半部分：Xperia Play篇

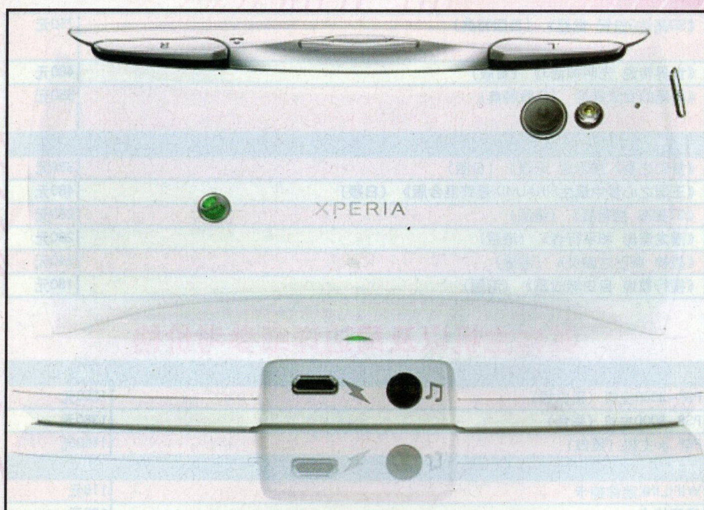
如果你以为这辑的导购到上面就结束了，那可就大错特错了。再来看看本辑的标题“掌上三雄——索尼便携主机购买攻略”，如果是只是介绍PSP-3000和PSP go，显然就是写错标题了，所以本辑的导购，我们还会介绍索尼游戏家族的新成员：Xperia Play Z1i。



▲Xperia Play虽是索尼爱立信联合生产，但确实索尼游戏家族的最新成员。

非核心向玩家之选：Xperia Play Z1i

实际上自从PSP发售之后，PSP手机这个话题就一直不绝于耳，直到去年的瘾科技泄露PSP Phone的样机，这种猜测才尘埃落定。现在PSP手机已经正式发售，不过它既不叫PSP Phone，名字里也没有和PSP相关的字母，它索尼家族的全新产品，身处于索爱手机系列，它的正式官方命名为“Xperia Play Z1i”。当然，虽然Xperia Play具备了索尼的游戏血统，但是它在现在只能是非核心向玩家的选择，一是手机的操作手感仍旧有些欠缺，二是目前专属游戏确实还不多，但如果你对它的游戏身份有质疑，那么不妨来了解一下它到底为什么值得推荐。



▲Xperia Play连L、R键都没有忘记。

颠覆理念的外型设计

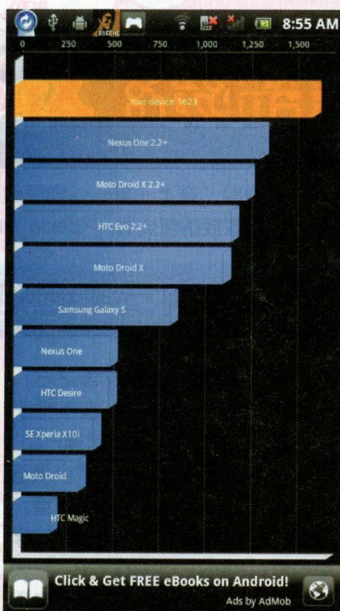
手机的外型设计无外乎有那么几种：直板触摸手机、直板数字键盘手机、直板全键盘手机、侧滑全键盘手机。但侧滑游戏手柄手机，想必没有玩家见过吧？而索爱的Xperia Play Z1i就是属于这种设计的第一款产品，单从正面看Xperia Play，和普通的Android触摸手机并没有太大的不同，但是滑开键盘之后，一个PSP手柄式的设计就会显现出来了。在滑盖区域，Xperia Play一共有13个按钮，其中的触控摇杆堪称手机设计中的亮点，脱离了传统的物理摇杆，通过更具创新意义的实体触摸来达到模拟360度的摇杆效果，这样的创意目前也只有索尼做得出来。单从这样的设计来说Xperia Play像极了PSP go，但是论手感，因为Xperia Play是滑盖设计，所以按键处理的都非常平，按下去感觉并不舒适，虽然比起普通手机要强出几倍，但是和专业的游戏机相比还是要逊色很多，这也是为什么将Xperia Play定位于非核心向玩家的原因。

超越PSP的硬件架构

其实以现在的数码科技发展来说，超越PSP的硬件架构是极其普通的事情，尤其在发展迅速的手机行业，即便是业界公认的低水准硬件使用者诺基亚所生产的手机，也要比PSP强很多，所以题目这么说来确实有些噱头的意味，不过即便是把Xperia Play放在手机里面比，其硬件也丝毫不算落伍。在CPU方面，Xperia Play使用的是第二代高通移动芯片组Qualcomm MSM825，采用45nm制程，主频为1GHz，但为了保证游戏可以流畅运行，CPU最高可以自动超频到1.2GHz。虽然看起来和英伟达的Tegra 2双核处理器比起有一定的距离，但相比一代的QSD8250来说，MSM8255是在功耗上降低了不少，同时还提升了性能，可以算是先进的中高端处理器了。当然其内置的显卡也不容忽视，Adreno 205比起上代高通移动GPU：Adreno 200在性能上提升了4倍，提供了更强的2D和3D处理能力，其三角形输出率为41M/s，像素填充率是245M/s，远远高于PSP主机，所以在今后PSP被NGP替代的时候，Xperia Play有理由通过这样超强的硬件来对PSP游戏进行模拟，而这也是索尼对游戏产业的布局之一。

纯正的索尼游戏血统

当然，游戏机向来不是以硬件说话的，所以Xperia Play即便在硬件上出色，但如果没有好的游戏，其本身也无用武之处，好在Android系统和内置的Play Station Pocket、Xperia Game可以让Xperia Play发挥最强的游戏效果。Android系统本身的游戏想必就不用介绍了，《愤怒的小鸟》、《水果忍者》等等都是脍炙人口的休闲游戏大作，虽然高端游戏目前仅靠iOS平台的移植作品度日，但也绝对撑得起门面。而Play Station Pocket作为Xperia Play的特色是不得不介绍的了，这是索尼官方在Android手机上的PS模拟器，目前仅Xperia Play独占，里面内置了一款完整的《古惑狼》供大家试玩，进入游戏之后，就可以直接打开滑盖进行操作了，操作的方法和当年的PS主机一模一样，堪称完美还原。而Xperia Game属于索尼的Android游戏共享计划，这里面一共内置了5款游戏，分别是《李小龙》、《FIFA 2010》、《NFL 2011》、《STAR BATTALION》和《模拟人生3》。《FIFA 2010》、《NFL 2011》和《模拟人生3》均属于EA的作品，想必就不用介绍了，《李小龙》是iOS上的一款移植游戏，游戏可用触摸屏直接操作，打击感类似于《铁拳》，非常出色。《STAR BATTALION》则是Android上的一款原生飞行空战游戏，不过索爱对游戏进行了改造，让其可以完美地和手柄式键盘相结合，玩起来绝对有其他手机上无法享受到的快乐。这样一看，是不是觉得Xperia Play确实是非核心向玩家的最好平台？



▲Xperia Play在benchmark的得分为1623，在单核架构里非常出色。

当然对于这样一款索爱的旗舰型游戏手机，其价格确实不低，目前港行的售价在3900元左右，有黑白两色可选。欧版的Xperia Play价格则相对便宜一些，价格大概在3500元左右，因为手机现在没有行货，所以想要购买的话也只有改版机市场和淘宝两种途径了。



▲Xperia Game内置了5款经典游戏。

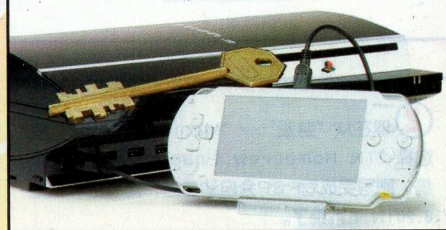
主要参数	
上市时间	2011年
手机频段	GSM 850/900/1800/1900、WCDMA 900/2100MHz
手机系统	Android OS v2.3
手机外形	侧滑盖
主屏尺寸	4.0英寸
主屏材质	TFT
主屏色彩	1600万色
主屏参数	480×854像素(FWVGA)、电容屏、多点触摸
CPU处理器	Qualcomm MSM8255 1GHz
GPU显示卡	Adreno205
内存容量	512MB RAM、1GB ROM
扩展容量	最大32GB存储卡
手机尺寸	119×62×16mm
机身重量	175g
摄像头参数	主：500万像素、CMOS传感器、LED闪光灯、支持720P拍摄；副：无
感应模块	重力传感器、加速传感器、光线传感器、距离传感器
其他模块	Wi-Fi (802.11 b/g)、蓝牙2.1+A2DP、A-GPS辅助定位系统
标准配置	1500mAh锂电池、说明书、充电器

本文价格更新截止至2011年5月16日，各地行情不一，仅供参考。

6.20&6.35系统破解指南

文 月下雪影

如果谈起PSP破解历史上最辉煌的一段时间，多数玩家一定会想到M33自制系统，当时由于神奇电池的发现，PSP-1000和PSP-2000均被彻底攻陷，直到后来V3主板的PSP-2000和PSP-3000的发售才顺利弥补了神奇电池的漏洞，而由此也带来了PSP破解史上最为艰难的一段冰封时期。后来在2009年的6月6日，黑客们终于通过5.03系统中的TIFF漏洞再次打开了PSP这个潘多拉魔盒，但由于当时破解的权限太低，关机后需要重新破解一度让玩家们觉得PSP的破解仅会止步于此，好在后来黑客还是发现了存在于6.20系统中的核心漏洞，并顺利地用《啪嗒嘭》试玩版存档启动了它。不过更让人惊叹的是，随着神奇小子GeoHot攻克了PS3主机的密钥，另一名黑客Mathieulh也顺利地在破解的PS3中发现了PSP的核心密钥"Kirk Keys"，至此PSP再次进入了破解的鼎盛时代，全新的几大自制系统TN、PRO、ME更有赶超M33之势，可以说现在PSP的破解又迎来了新一轮的辉煌。


■PS3成为了破解PSP的钥匙。

三大自制系统概述

由于核心密钥的获得，现在给PSP刷写自制系统已经不需要太多、太繁杂的步骤，只要你把签过名的自制系统升级文件直接拷贝到记忆棒中，就能像升级官方系统一样给PSP刷写自制系统了。目前国内比较主流的三大自制系统分别为德国玩家Total_Noob独立开发的TN自制系统；由国内达人"忠贞炙烈之炎"和国外玩家Coldbird共同开发的PRO自制系统；还有就是由日本玩家neur0n独立开发的ME自制系统。相比较来说，在国内占据更大份额的自然是当属由忠贞炙烈之炎合作开发的PRO自制系统。不过因为每个系统都有自己的特色，所以玩家不妨在选择自制系统先来了解一下各个自制系统的特点。

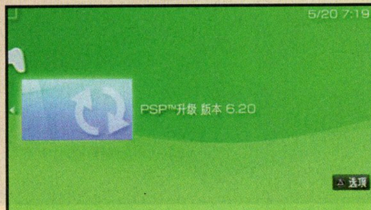
TN自制系统：支持所有型号的PSP主机。自制系统本身并不支持ISO镜像运行，需要借助ISO Loader才可以顺利玩到游戏。系统本身支持PSP开机密码功能、VSH选单、USB充电、version.txt的显示等等，同时也可以加载popsloader.prx插件来运行PS游戏。使用TN自制系统在每次关机后再开机都需要再重新加载一遍系统才算进入破解状态。

PRO自制系统：支持所有型号的PSP主机。系统本身可以加载ISO镜像文件，游戏兼容性很高。拥有自动刷机功能，刷写一次后，每次关机再开机PSP都会自动加载PRO系统，无需再手动刷机。系统本身支持VSH选单、version.txt显示和PS游戏的运行。

ME自制系统：仅支持01g、02g主板的PSP-2000主机。根据测试PSP-1000也可以正常使用该系统。由于是在官方的系统上改进，所以游戏兼容性较高，不需要对ISO进行破解。系统本身支持VSH选单和PS游戏的运行。关机后再启动会恢复为官方系统，想要破解需要再加载一次自制系统。

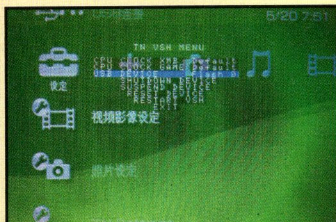
更新6.20/6.35官方系统

① 从光盘中找到官方系统升级文件。其中"PSP 6.20.zip"和"PSP 6.35.zip"供PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000用户使用，"PSP go 6.20.zip"和"PSP go 6.35.zip"为PSP go玩家专用。光盘中提供的系统升级文件属于傻瓜包，所以无论你是哪种类型的主机，想要更新到哪个官方系统版本，只需要将压缩包解压，然后把里面的PSP文件夹拷贝到记忆棒的根目录并覆盖原文件就能直接进行升级了。需要注意的是，使用6.20TN-E和6.20PRO-B5只能更新到6.20系统版本。如果更新到6.35系统那么就只可以刷写6.35PRO-B5自制系统了，想要刷写ME自制系统的玩家请跳过此步直接查看最后一个章节。请玩家根据需要来选择合适的系统进行升级。

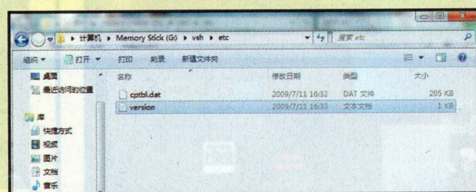


② 如果在升级系统的过程中遇到了"此PSP的系统文件是版本9.90。不需要进行升级"的提示，那你现在的系统多半是5.50GEN-D3或5.50Prometheus-4，而造成这种问题的原因正是因为Flash0下的系统版本过高的缘故，所以这里需要修改一下Flash0下的version.txt才可以。

③ 先在自制系统界面下按SELECT键调出VSH菜单。然后使用方向键的左右将其中的第三项"USB DEVICE"改成"Flash 0"，更改完成之后选择EXIT离开VSH菜单。

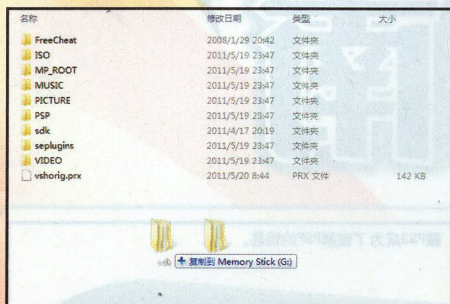


④ 现在使用USB数据线将PSP连接至电脑，打开Memory Stick后，发现里面并非是记忆棒中的内容，而是Flash0了。接下来我们要做的是进入到\vsh\etc文件夹下，找到里面的version.txt，双击打开把第一行的"release:9.90:"改为"release:5.50:"，实际上release后面的数字只要低于6.20即可，完成后保存退出。注意在此期间不要对Flash0里的其他文件进行任何操作，否则PSP会有变砖的可能性！最后，断开主机与电脑间的连接，再次按SELECT键调出VSH菜单，将第三项"USB DEVICE"改回到"Memory Stick"后离开就可以再次进行升级了。此时就不会有不需要进行升级的提示了。

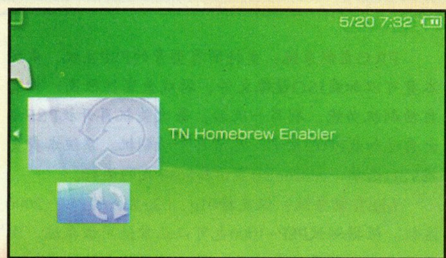


刷写6.20TN-E自制系统

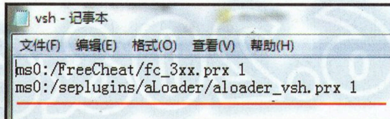
① 在刷写6.20TN-E自制系统前先要保证主机的系统为6.20。然后从光盘中找到“620TN-E_Fix.zip”文件，解压后将里面的PSP和sdk两个文件夹一起拷贝到PSP记忆棒的根目录下即可。



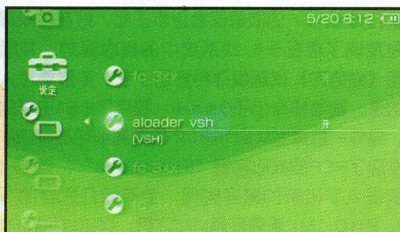
② 现在从“游戏”→“Memory Stick”里选择“TN Homebrew Enabler”开始刷写系统，刷写完成后PSP会自动重启，此时主机就是6.20TN-E系统了。



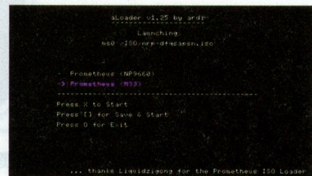
③ 如果你想要运行游戏，还需要安装一下ISO Loader，光盘里为玩家提供是最新版本的aLoader，其基于Prometheus ISO Loader开发更新，是目前兼容性最好的ISO L8ader之一。光盘中提供的aLoader分别对应PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000和PSP go两种类型的主机，其中“aLoader1.25_PSP.zip”对应前者，PSP go玩家要使用“aLoader1.25_PSP go.zip”。使用的方法还是和上面相同，将压缩包解压，把解压出的seplugins文件夹拷贝到记忆棒的根目录下，覆盖同名文件即可。如果玩家之前还使用了其他插件，那么为了不引起冲突，在拷贝时请不要覆盖seplugins文件夹里面的vsh.txt，你只要在原先的vsh.txt文本上加一行“ms0:/seplugins/aLoader/aloader_vsh.prx 1”就可以了。



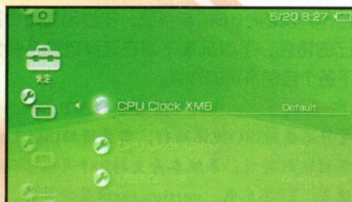
④ 最后为了使插件可以正常使用，需要按SELECT键调出VSH菜单，然后选择倒数第二行的“RESTART VSH”，稍等片刻主机会重启加载VSH菜单，此时就能通过aLoader加载游戏了。另外你也可以通过“设定”→“TN Settings”→“Plugins”来选择开启“aloader_bsh”插件。



⑤ 加载游戏时要按住L键不松，此时会出现游戏引导驱动的选择，你可以选择Prometheus（NP9660）或Prometheus（M33）来进入游戏。



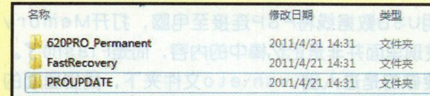
⑥ 关于6.20TN-E系统，最后再来简单介绍它的选项配置。打开“设定”→“TN Settings”→“Configuration”。



选项	作用
CPU Clock XMB	选择XMB界面下的CPU频率
CPU Clock Game	选择游戏中的CPU频率
USB Device	USB连接驱动选择
Fake Region	开启锁区欺骗
Password Control	主机密码设置
OSK Character Limit Increase	启用提升浏览器OSK字符上限功能
Skip Gameboot	跳过游戏前的PSP Logo动画
Hide MAC Address	隐藏MAC地址
TN Network Update	TN网络升级
Hide PICO.PNG and PIC1.PNG	隐藏PICO.PNG和PIC1.PNG
Slim Colors	背景颜色增多
USB Charge	开启USB充电
Fast Scroll Music	允许加速歌曲菜单中的歌曲滚动速度
Use VSH Menu	开启VSH菜单
Hide HEN EBOOT.PBP	隐藏HEN EBOOT.PBP
Fake INDEX.DAT	系统版本欺骗
Protect Flash0	保护Flash0区域
Button Assign	○/×键功能互换

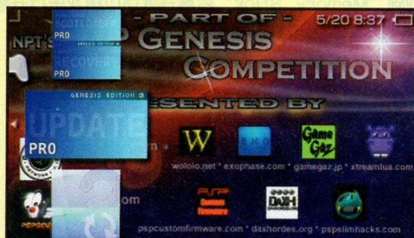
刷写6.20/6.35PRO-B5自制系统

① 和TN自制系统一样，刷写PRO自制系统前也需要确定好当前的主机版本。6.20系统的玩家使用光盘中的“620PRO_B5.zip”刷写系统，6.35系统的玩家则使用“635PRO_B5.zip”进行操作。刷写系统的方式和普通主机升级一样，将压缩包解压，把里面的PSP文件夹拷贝到记忆棒的根目录下。



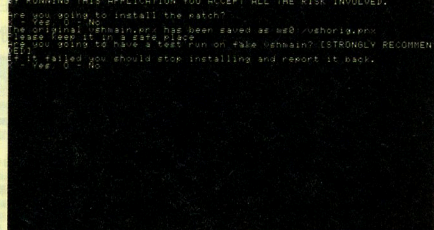
名称	修改日期	类型
620PRO_Permanent	2011/4/21 14:31	文件夹
FastRecovery	2011/4/21 14:31	文件夹
PROUPDATE	2011/4/21 14:31	文件夹

② 在“游戏”→“Memory Stick”里选择图标为UPDATA的PRO程序运行，之后根据提示按×键安装PRO自制系统，完成后主机会自动重启，此时主机的系统版本就为6.20/6.35PRO-B5了。

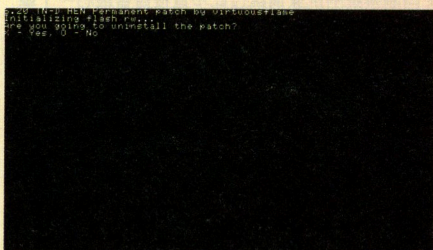


③ 除了升级文件之外，PRO自制系统支持的开机自动刷机功能需要启动“游戏”→“Memory Stick”下的“620/635 PRO-B Permanent Patch”来进行安装，初次安装时，按×键软件会先自动备份vshmain.prx为ms0:/vshmain.prx。之后软件会提示检测开机自动刷机功能是否兼容你的PSP主板，按×键进行检测，检测时主机会自动退出软件，这时你的PSP没有出现死机问题，并且查看当前系统版本依旧是PRO自制系统就表示你的PSP可以安装补丁。如果退出软件后直接死机，那么请不要安装。关于兼容的主板，确切地说是应该是兼容PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000以及PSP go的大部分主板，其中包括01g、02g、03g、04g和05g，07g及09g的主板是无法使用自动刷机补丁的。

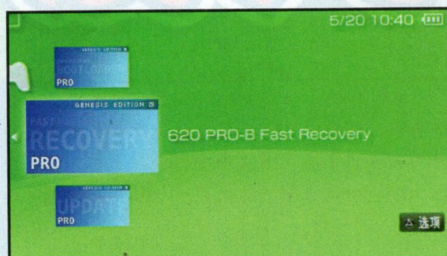
④ 检测没有问题的玩家再次启动“620/635 PRO-B Permanent Patch”，先按×键备份vshmain.prx，然后按○键跳过检测主板环节就可以完成安装了。



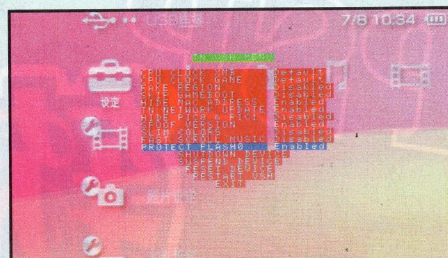
⑤ 想要卸载补丁的话只要运行一下“620/635 PRO-B Permanent Patch”，然后按×键即可。



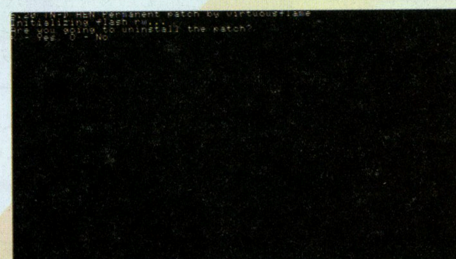
⑥另外在“游戏”→“Memory Stick”下还有“620/635 PRO-B Fast Recovery”程序，它一般在PSP出现死机、断电、自动关机等问题重新开机后使用，刷写它快速完成6.20/6.35PRO-B5系统的安装。不过你要是已经安装了“620/635 PRO-B Permanent Patch”就不能使用它了。



⑦如果你在安装PRO自制系统之前使用过TN自制系统，并安装了TN自制系统的固化补丁“620 TN-D Permanent patch”，那么你需要在安装PRO自制系统之前将“620 TN-D Permanent patch”补丁卸载掉才能顺利安装PRO自制系统。这时你需要按SELECT键调出VSH菜单，然后将“PROTECT FLASH0”一项改为“Disabled”，如果VSH菜单中没有该选项，你还可以在“设定”→“TN Settings”→“Configuration”找到“Protect Flash0”进行更改。



⑧最后再运行你曾经安装过的“620 TN-D Permanent patch”，在图中的界面按×键删除。正常删除后再次开机，主机的系统应为官方系统而不是TN自制系统，你可以在“设定”→“主机设定”→“系统信息”里查看。倘若开机后还是TN系统则表示这个办法无法正常卸载该补丁，那么你还可以在开机时按住△+×+START+SELECT键强制卸载固化补丁，卸载后主机即变回官方系统。此时就能正常刷写6.20/6.35PRO-B5自制系统了。

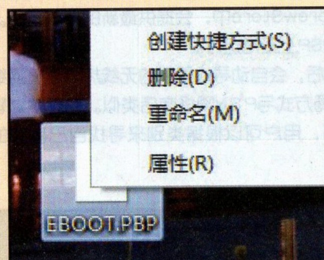


刷写6.35custom/6.37ME/6.38ME自制系统

①上面已经提到ME自制系统目前暂时只支持01g、02g主板的PSP-2000和PSP-1000，所以使用v3主板PSP-2000、PSP-3000和PSP go主机的玩家就可以跳过此部分了。另外因为ME自制系统是由Dark_AleX的5.00 M33自制系统改变而来，所以安装之前请不要升级到官方系统。升级前先从光盘中找到ME自制系统的压缩包“release635customv21.zip”、“release637me8.zip”和“release638me.zip”。其中第一个对应6.35系统、第二个对应6.37系统，最后一个则和6.38系统相匹配。

名称	修改日期	类型	大小
release635customv21	2011/5/18 8:29	WinRAR ZIP 压缩...	423 KB
release637me8	2011/5/18 8:29	WinRAR ZIP 压缩...	353 KB
release638me	2011/5/18 8:22	WinRAR ZIP 压缩...	356 KB

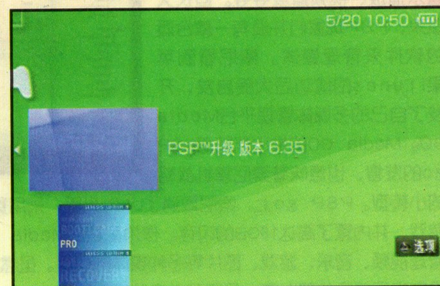
②这里以升级6.35custom为例，先把光盘中的官方6.35系统压缩包“PSP 6.35.zip”解压，将PSP/GAME/update文件夹下的EBOOT.PBP命名改为6.35.PBP。



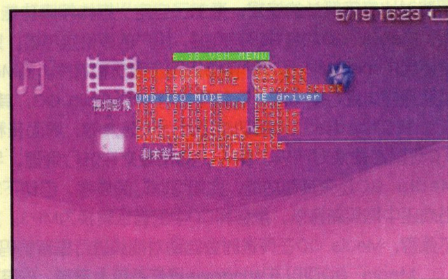
③现在把“release635customv21.zip”解压，将6.35PBP放入解压出的update文件夹内。然后再将带有升级文件的update文件夹和Prometheus、vshmenu_src两文件夹拷贝一同到记忆棒的PSP/GAME目录下，覆盖同名文件。

名称	修改日期	类型	大小
EBOOT.PBP	2011/4/16 14:44	PBP 文件	596 KB
6.35.PBP	2010/10/18 10:46	PBP 文件	30,925 KB

④在主机的“游戏”→“Memory Stick”下找到升级文件开始升级，完成后再次开机就是6.35custom系统了。因为考虑到6.37和6.38官方系统应用面较小，所以并未附带在光盘中，想要升级6.37/6.38ME自制系统的玩家可以自行下载官方固件并参考2、3步进行升级，譬如6.37固件就要将EBOOT.PBP改为6.37.PBP，然后再放进“release637me8.zip”压缩包中解压出的update文件夹中拷贝到记忆棒操作。



⑤第一次升级到ME自制系统必须要删除记忆棒PSP\SYSTEM目录下的isocache.BIN文件，否则会有大量游戏无法运行，今后如果遇到游戏兼容问题，也可以率先考虑删除此文件。另外因为ME自制系统改变于M33，所以使用的ISO镜像文件命名请不要含有中文，否则会无法正常运行。最后，如果你想要使用ME自制系统来玩PSN原版的PSX游戏时，必须在VSH菜单中将“UMD ISO MODE”一项改为“NORMAL”，否则会直接黑屏。



至此，6.20和6.35系统的PSP破解指南就全部结束了。由于PSP密钥的攻克，现在破解PSP已经是一件非常容易的事情了，相信只要你能看完上文，一定可以顺利的把自己的主机破解，让PSP拥有更多的功能。

PSP软件群英会

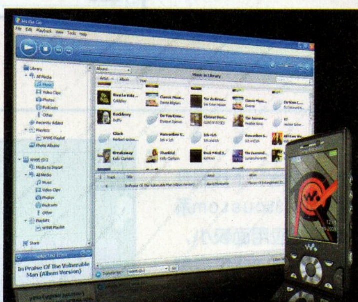
文 C.H.1.

索尼在发布PSP之初，就意图打造一款长寿的掌机，所以PSP的硬件设计极具前瞻性。自2004年末PSP发售至今，PSP已经接近7岁。索尼曾公开说过，PSP是一款寿命长达10岁的主机，如今看来一点也不假。当前PSP上仍有不少优秀游戏发售，即使年末索尼发布PSP2，PSP再销售两三年完全没问题。自2005年，PSP被破解开始，众多的软件开发者们便开始了PSP软件之旅。PSP已经成为最成功的掌机自制软件平台，其上的自制软件五花八门，能满足用户的各类需求。而随着技术的进步，PSP上的优秀软件也越来越多。一些实用软件的功能相当强大，成为PSP玩家的必装之选。一些自制游戏可玩性很高，丝毫不亚于商业游戏。本次，我们精心挑选了部分优秀软件，呈现给各位读者。

实用软件

Media GO

最新版本 V1.7



索尼将PSP定位于21世纪的WalkMan。既然是WalkMan，那不就不仅仅只限于游戏功能，索尼为PSP开发了众多媒体功能，比如音乐播放、视频播放等等。但长久以来，PSP玩家们并没有一款合适的软件来管理媒体。索尼看到苹果iTunes的成功后大受启发，开发了自己的多媒体管理平台Media GO。Media GO的推出伴随着PSP go的发售，也意味着索尼掌机战略的小转型。PSP go上，索尼取消了UMD光驱，采用数字下载的方式让用户购买游戏，并内置了高达16GB的闪存。作为配套的Media GO，索尼希望其能担当起管理视频、音乐、游戏、图片等多种媒体的作用。虽然日后Media GO的普及率没有索尼想象的那么高，但索尼本身并没有放弃Media GO的后续开发。

在2011年4月份，外界传言PSP go要停止生产时，索尼依旧推出了Media GO的新版本V1.7。新版的Media GO加入了图片编辑功能，用户能对图片进行调整对比度等简单的编辑；添加了自定义媒体搜索功能，还改善了拖放功能。其实，Media GO本身并没有问题，用户的评价也不错。只不过，iTunes用户必须要使用iTunes为iPod、iPhone来同步音乐和软件。而Media GO对于用户而言只是管理媒体更方便一些，这就使得用不用Media GO，其实最终效果都差不多。

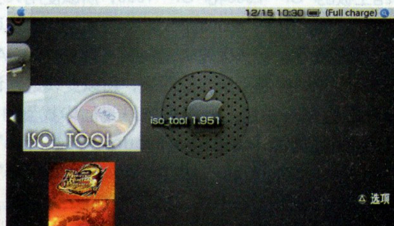
其实Media GO的功能还是比较强大的，界面亲和力也不错。使用Media GO可以方便地对音乐、图片、视频等文件进行管理，与电脑进行同步。另外，Media GO还有其他功能，比如可以订阅播客，自动下载剧集。还可以从PSN网络商店中购买新音乐，能够将CD中的音乐转换为MP3。如果你想看的视频与PSP不兼容，Media GO在传送时会自动对视频进行重新编码，转换PSP能播放格式。

Media GO可以在Windows操作系统上安装。安装后，首选要选择同步文件夹，Media GO会自动监视所选文件夹内的文件，以便能够及时同步到PSP内存中。将PSP通过USB数据线连接到电脑后，Media GO会自动识别PSP的信息，并与PSP建立连接，在Media GO的左侧导航栏中，用户可以直接点击图标进入PSP的记忆棒。在需要传送的媒体上点击右键，选择传输，即可将文件传送到PSP记忆棒内。如果是视频文件，则程序会自动进行转换，但需要一定的时间。

ISO Tool

最新版本 V1.974

当ISO Tool放出的时候，几乎没有人关注它。ISO Tool是一款可以记忆棒上对ISO文件进行管理的程序，可以将记忆棒内的ISO文件解压缩，然后再打包。很多用户都觉得ISO Tool的功能是多此一举，没有很大的用处。但当普罗米修斯补丁推出以后，情况就有了180度的大转弯。用户可以直接用ISO Tool对ISO文件打普罗米修斯补丁。这就让用户摆脱了电脑的限制，在PSP上直接就能操作，节省了很多麻烦。



作者也非常勤劳，每隔一段时间，ISO Tool就要推出新版，大概是PSP上新版推出频率最高的软件之一。经过持久的更新，ISO Tool功能上已经很完善，能与普罗米修斯补丁完美结合。不过ISO Tool的界面黑乎乎的，并不是很友好，希望作者今后能美化一下界面。

HomebrewStore

最新版本 V2.50

根据统计，iPhone已经成为世界上销量最大的智能手机，把苦心经营多年的诺基亚拉下了马。iPhone的成功有多种因素，其中苹果自行建立的AppStore软件商店起到了重要作用。AppStore引得很多厂商经相仿效，索尼也推出了类似的PSN网络商店。不过PSN中，提供的更多的是游戏还有音乐和视频。其实，PSP上也有很多自制软件，如何发现最好的软件呢？以往大家都是从论坛上、网站中寻找，而现在PSP上也出现了类似AppStore的自制软件商店，前提是你安装了HomebrewStore程序后。HomebrewStore中，会提供最新的自制软件。这些软件都是经过测试的，确保能够在PSP上正常运行。

在PSP端启动HomebrewStore后，会自动寻找周围的无线热点连接网络。然后会进入商店的主界面。界面的布局方式与PSN网络商店类似。商店中对软件进行了分类，包括游戏、模拟器等等，用户可以根据类别来寻找自己喜欢的软件，并且进行下载。

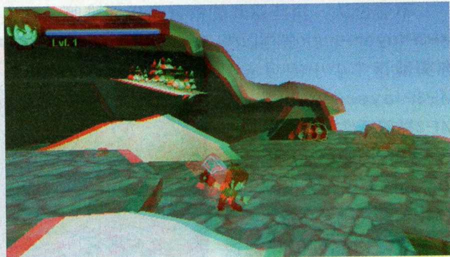


Unlock the potential of your PlayStation Portable.

Games, Applications, Emulators, Media. At a push of a button.

PSP3DPlugin

最新版本 V2.0



任天堂3DS的最大卖点是什么？是机能？是触摸屏？当然回答都是NO！论机能，3DS不如PSP。论触摸，NDS已经相当棒了。3DS最大的卖点还是其3D显示功能。3DS是世界第一台民用裸眼3D显示设备。让用户能够直接进入神奇的3D世界。话说3D可是当今世界的潮流所在。3D电视机销量暴增，电影院中的3D电影也多起来。难道我们手中的PSP就要落伍了吗？回答依旧是NO！不要忘记，有伟大的自制软件作者们呢。其实，PSP一样可以实现3D显示功能，秘密就在于PSP3DPlugin插件。

PSP3DPlugin是一款PSP专用的3D显示插件。利用PSP3DPlugin，部分PSP游戏可以转换为3D画面。不过大家可别指望能像3DS一样实现裸眼3D的效果，毕竟PSP可没采用裸眼3D显示屏。PSP3DPlugin插件所实现的是色差3D显示方式，可以将游戏画面进行再处理。用户佩戴上红蓝眼镜，就可以看到3D效果啦。PSP3DPlugin所实现的3D显示方式其实是当前最廉价的方式，几乎没有什么成本。红蓝眼镜也很容易找到，市面上大约1元钱一副。不过该插件并不是所有的游戏都支持。PSP3DPlugin目前支持的游戏有限，但有不少大作哦，比如《灵魂能力》、《古墓丽影 传奇》、《捉猴啦》、《山脊赛车2》等等。

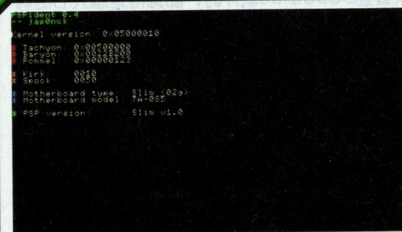
PSP3DPlugin的安装方式与其他的插件类似。首先，我们要将psp3d.cfg、psp3d.prx两个文件拷贝到PSP记忆棒内的SEPLUGINS目录内。然后打开game.txt文件，加入ms0:/seplugins/psp3d.prx 1这样一行文字。接着，在PSP XMB界面中调出VSH菜单激活PSP3DPlugin插件。游戏时，按PSP的音符键可以开启3D显示模式，同时按L、R键更改设置，按方向键的左或右更改3D显示效果。



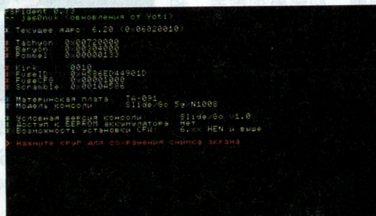
开启3D显示模式后，游戏画面会发虚，此时戴上红蓝眼镜，就能看到3D效果啦。不过由于色差3D显示方式本身有缺陷，游戏时可能会有晕眩的现象，大家要稍微注意一下哦。

PSPident

最新版本 V0.74.1



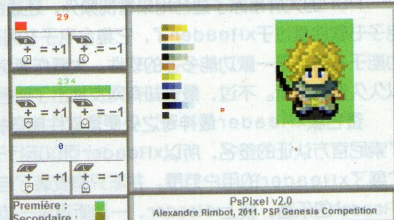
购买破解版PSP，知道主板型号是非常重要的。往往主板型号和破解有着千丝万缕的联系。那如何才能知道PSP的主板型号呢？将PSP大卸八块？然后拆出主板来看看？不用那么复杂，只要你安装了PSPident。PSPident能够检测多种型号的PSP主板。



新版的PSPident加入了对更多主板特别是PSP go主板的支持，包括TA-095等型号的主板都能够识别并显示出来。除了能显示主板型号外，PSPident还能显示固件版本、电池电量等信息。如果你想将信息保存下来，可以按PSP的○键截图，方便日后观看，按×键则可以退出软件。

PsPixe

最新版本 V2.0

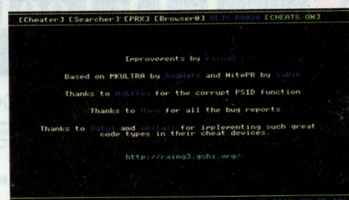


与NDS相比，PSP显然不适合开发绘图软件。不过这款名为PsPixel的软件却别出心裁，不是简单的绘图，而可以绘制像素画。像素画是当前流行的绘图形式，又称为格子画。用户可以在方格中绘制各种图形，虽然粗糙但不失韵味。有了PsPixel，大家就可以直接在PSP上绘制有趣的格子画了。

PsPixel提供了多个语言的版本供大家选择，包括英语、法语以及西班牙语。PsPixel的功能也比较强大，用户可以更改绘图笔的大小，并可以选择不同的色彩。绘制好的图片，用户可以将其保存到PSP记忆棒中，永久珍藏。

TempAR

最新版本 V1.974



金手指这工具有人爱有人狠。讨厌它的人觉得它破坏了游戏规则，喜欢它的人则觉得它可以帮助自己快速游戏。其实金手指本身并无错，只是看你如何使用了。TempAR是一款PSP专用的金手指软件。它支持CWCheat、PSPAR的金手指代码，可以直接添加代码文件。它还具备搜索功能，可以快速定义地址。

使用时同时按住PSP的HOME键和R键能够调出菜单首页。另外软件包中还附带了电脑客户端，能够直接对金手指代码进行转换。

Remote Joy Lite

最新版本 V1.20

从GB过来的朋友，大概对GB那不到2寸的小屏幕还颇有印象吧。那么一点点的屏幕，看起来尤其费事。所以当采用4.3寸大屏幕的PSP摆到面前时，很多玩家都觉得挺爽。不过PSP毕竟是掌机，屏幕不可能一味的扩大，否则就失去了便携性的意义。如果你想在大屏幕上玩PSP游戏，那怎么办呢？从PSP-2000开始，索尼为PSP添加了视频输出功能，可以将画面输出到电视中。不过你需要买一根昂贵的视频输出线。PSP-2000、PSP-3000以及PSP go都有视频输出功能。但PSP-1000因为机型较老，并不支持此功能。而且视频输出线要上百元一条。为了给大家节约开支，并且也为PSP-1000用户服务，聪明的软件作者开发了Remote Joy Lite。Remote Joy Lite可以将你的电脑显示器变为PSP的显示屏。



Remote Joy Lite使用的先决条件是周围需要一台电脑，这对于学生哥们来说完全没问题。将PSP通过USB接口连接到电脑后，再安装相应的驱动程序，电脑会识别PSP硬件设备。然后在PSP上运行Remote Joy Lite，在电脑端启动客户端，你就可以在电脑显示器上看到PSP的画面了。电脑显示器中显示的画面与PSP中一模一样，你可以操作XMB界面，也可以看视频，当然也能够玩游戏。在最新的Remote Joy Lite中，作者优化了程序，改进了驱动，画面显示更加平滑，并解决了图像移动的问题。

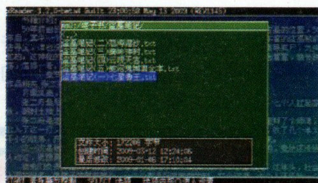
Remote Joy Lite不仅是将电脑显示器充当PSP显示屏那么简单，还有很多附加功能。比如用户可以用电脑键盘或者手柄来控制PSP游戏，以获得更加良好的手感。再比如用户可以将精彩的游戏视频录制下来以后慢慢欣赏。这些也都是使用普通的视频传输线所做不到的。

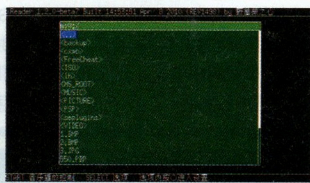
xReader

最新版本 签名版

PSP的大屏幕除了适合用来看视频外，还适合用来阅读小说。PSP上最好的电子书软件莫过于xReader了，它集合电子书阅读、音乐播放、图片浏览等众多功能于一身，是一款功能多多的软件。大概作者觉得xReader已经相当完善，所以久久没有更新。不过，最近却有网友推出了签名版的xReader。

签名版xReader最神奇之处便是软件能直接在官方系统下运行。因为内置了索尼官方认证的签名，所以xReader可以运行于任何系统的PSP下。这就大大扩展了xReader的用户范围。并非只有安装了自制固件的PSP用户才能享受到xReader的乐趣。装上xReader，一边听音乐一边看书，多么惬意啊。





MP3PlayerPlugin

最新版本 V1.4

不可否认，有些游戏的背景音乐很难听，让人有想更换音乐的冲动。MP3PlayerPlugin就可以帮你实现这个小小的想法。MP3PlayerPlugin是一款MP3播放插件，它可以让你的PSP随时随地播放记忆棒中存储的音乐，无论你是在XMB界面又或者在游戏中，丝毫不会影响你的其他操作。你可以完全忽视游戏中的音乐，转而聆听自己喜欢的曲子，并对音乐进行操作。而原来的游戏该怎么进行就怎么进行，你不用担心游戏会被打断。

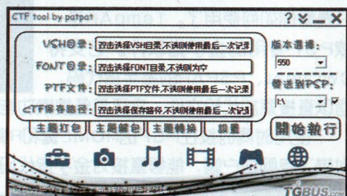


MP3PlayerPlugin的安装方法与其他插件相同。启动插件后，同时按PSP的L、R键再按其他按键能对音乐播放进行操作。按住L、R键的同时按方向键的左、右可以切换歌曲，按方向键的上、下能调节音量，按□键暂停播放音乐，按△键继续播放音乐。

CTFTool GUI

最新版本 V4.5.1

PSP刚出的时候，内置的更换壁纸功能着实让大家小吃惊一把。后来，索尼又推出了主题更换功能。不过，通过这种方式更换的主题，还有千篇一律的感觉。而如果你有了CTFTool GUI，那就可以自己动手，打造非常个性的主题啦。



CTFTool GUI是由国人开发的主题转换软件。既然是由国人开发，中文菜单是必不可少的。软件有中文和英文两种菜单界面，用户可以在Set选项中自行设计。用户可以对已经有的主题解压，也可以将主题文件打包，还提供了主题转换功能。CTFTool GUI适合于多种自制系统，包括550、620、635系统等。

PMPlayer Advance

最新版本 V 3.1.4

索尼要将PSP打造成为新世界的多媒体主机。不过，PSP内置的视频播放功能限制很大。于是，有软件开发者推出了PPA，大大增强了PSP的影音播放功能。PPA的影音播放效果很棒，并且功能多多，支持字幕开关。当时正因为有了PPA，才会有人拿PSP与MP4相对比。PPA可以说是PSP上老牌的自制软件了，同样也是很多用户的必装软件。虽然PPA的功能很完善，但作者并没有停止开发。在近期推出的两个PPA版本中，作者改进了对PSP go的支持，可以读取PSP go内置存储中的文件。PPA当前已经能够播放PMP、MP4、MKV、FLA等多种格式的视频，相当强悍啊。

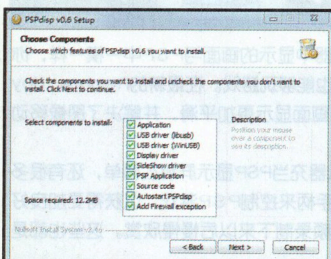


PSPdisp

最新版本 V0.6

前面介绍的Remote Joy Lite可以将PSP的画面转换到电脑显示器中显示，而PSPdisp实现的功能恰恰相反，可以将电脑中的画面转换到PSP中显示。简单来说，便是PSP充当了电脑显示器的作用。而且，你还可以通过PSP来控制电脑的操作。这样一来，用处就非常大了。比如，你可以躺在沙发上用PSP看电脑硬盘中存放的电影，查看文档，甚至打开或者关闭程序以及聊QQ、玩游戏等等。在一些视频网站上，你会发现用PSP来玩《魔兽世界》的视频。可不要被忽悠了，PSP怎么可能有《魔兽世界》呢。那不过是将电脑中的游戏画面转移到PSP中显示而已，用的软件自然是PSPdisp啦。

PSPdisp无需要与电脑直接连接，通过无线网络与电脑通信即可。所以不不用担心线材的束缚，你能够以任意姿势用PSP来操控电脑。当然，你仍旧要在电脑端安装客户端，然后在PSP上也启动客户端，两者通讯成功后，便可以操作了。





模拟器

DaedalusX64

最新版本 V1.974

PSP能模拟N64，当大家初次看到Daedalus软件时，都觉得是愚人节的玩笑。N64虽然发售于上世纪90年代中叶，但采用的是64位的CPU，而PSP则是32位的CPU。不过，没想到，Daedalus却真的实现了。在停止开发了一段时间后，Daedalus改名为DaedalusX64重新推出。DaedalusX64对原版做出了众多改进，提升了模拟性能。

现在，你真的可以通过DaedalusX64在PSP上玩部分N64游戏了。虽然DaedalusX64的运行速度很慢，但能看到画面，相信很多朋友就很惊喜了。

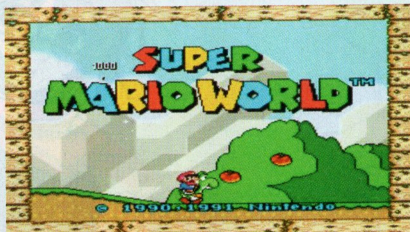


让人感动的是，DaedalusX64的作者非常勤劳，有时一周内会推出好几个版本的软件，几乎就没有停歇。新版的DaedalusX64加入了对金手指代码的支持，改进了对《塞尔达传说64》、《星级火狐64》、《马里奥赛车64》等众多游戏的支持。对任天堂有爱的同学，一定不要错过哦。

同人游戏

Snes9x Euphoria

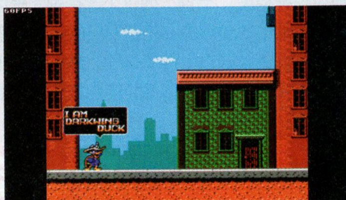
最新版本 R5 Beta 3



从GBA开始，无数玩家就幻想着能在掌机上玩到SFC游戏。然而以当时GBA的机能自然无法实现，而这一重担便落到了PSP身上。凭借PSP强大的运算能力，用户终于可以使用Snes9x随时随地玩SFC游戏了。而Snes9x的开发也并没有停止。在今年推出的新版Snes9x中，作者减少了ROM的载入时间，优化了代码并提升了速度。而SFC经典游戏《马里奥全明星》也能正常运行了。

NesterJ

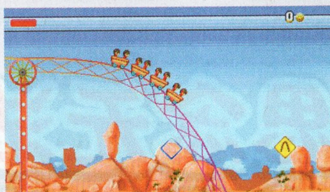
最新版本 V1.12 Plus V0.70



任天堂红白机FC对国内很多玩家来说，并不仅仅是一部游戏机那么简单。FC是很多玩家的启蒙者，认识游戏就是从FC开始的。虽然以今天的眼光来看，FC游戏的画面相当粗糙，和声光色俱佳的PSP游戏没法比，但仍旧有人喜欢玩FC游戏。而NesterJ的出现，可以让PSP玩家随时玩到FC游戏，给自己一个深切的怀旧机会。新版的NesterJ主要对中文FC游戏的兼容性进行了改进。另外作者还打算在日后的新版中加入云支持，不知会带给大家以怎样的惊喜呢。

PSPKVM

最新版本 V0.5.5



PSPKVM推出时，很多人都觉得是个鸡肋软件。PSPKVM是款JAVA模拟器，但JAVA版的游戏素质都过于一般，没有多少人愿意玩。不过，很快便有玩家发现了新大陆。PSPKVM同样可以运行JAVA版的软件。JAVA是非智能手机常用的软件开发平台，有大量实用的JAVA软件。比如JAVA版的UCWeb，可以改变PSP的上网方式，让玩家便捷上网。还有JAVA版的QQ，让玩家能直接在PSP上聊天。这一切功能的实现，都得益于PSPKVM。在新版的PSPKVM中，作者又做了众多改进。最大的亮点是加入了对MP3的支持，可以播放音乐文件，并且还优化了网络，修复了Truetype字体补丁的错误。

VICE PSP

最新版本 V2.2.1

对于国内玩家来说Commodore 64是个比较陌生的名字。事实上，这款由Commodore International制造的游戏机诞生于1982年8月。因为采用了电脑键盘的造型，并打着可以学习的旗号，引起了家长们的注意。Commodore 64其实很像日后国内流行的学习机，只不过要早上十多年。Commodore 64采用了8位元的CPU，上面也有不少经典游戏。如今，你可以通过VICE PSP在PSP上重温这些游戏。VICE PSP能够运行几乎全部的Commodore 64游戏，声音和画面都没有什么问题。PSP的机能来模拟Commodore 64完全是小菜的一碟。

启动模拟器后，用PSP的方向键控制角色移动，按START键开始游戏，按R键调出虚拟键盘，同时按L、R键可以返回模拟器主菜单，按×键开火，按○相当于空格键。

Cross Crisis

最新版本 V1.0

街机上的《化解危机》是款不错的枪战游戏，如今，PSP也有了类似的游戏《Cross Crisis》，让玩家可以随时体验激烈的枪战。《Cross Crisis》内置了7种不同的关卡，每个关卡的场景特点不同。用户还能选择4种武器，具有不同的威力。游戏还加入了高分系统，能保存你的最高分数。

《Cross Crisis》为2D画面，场景是固定的，用户需要通过按PSP的滑杆来移动准星，碰到敌人后按×键射击。

Wagic

最新版本 V0.15.1



卡片游戏可以说是掌机上最适合玩的游戏类型，能够消费你大量时间。想当初Konami凭借一款《游戏王》在GB上掀起卡片游戏的狂潮，让大家真正理解了卡片游戏的乐趣所在。如今，PSP上也有一款特别优秀的卡片游戏，它便是《Wagic》。看一个卡片游戏是否不错，首先看它的卡片数量。游戏的卡片数量达到了惊人的13700张，其中有7700张是特殊卡片。每张卡片都有不同的用途，光是研究卡片就要很长时间。新版还添加了关键字搜索系统，让玩家能够快速找到心仪的卡片。

Mobile Assault

最新版本 V 1.7.2

商业游戏中跨平台的很多，像《最终幻想12》就横跨了PS3和XBOX360两个平台。不过由个人制作的同人游戏跨平台的就不多了。而《Mobile Assault》就是这样一款跨平台的游戏。《Mobile Assault》不仅有PSP版本，还有iPhone版本。用户可以从苹果的软件商店中直接搜索下载游戏。正因为两个版本的同时存在，用户量增多，也给作者以极大的开发动力。

《Mobile Assault》是一款直升机射击游戏，玩家要驾驶直升机去攻击敌方，包括炸掉碉堡，攻击坦克等等。游戏内置了众多场景，有城市、有沙漠也有绿地。游戏还会显示缩略图，让你能够纵观全局。

CSPSP

最新版本 V 1.82

《CS》是当前大热的第一人称射击游戏，无数人为其着迷。而《CS》如今也有PSP版了，它便是《CSPSP》。不过由于开发条件所限，《CSPSP》并没有做成3D版，而是2D版，并且是俯视型的画面。这样的画面显示方式非常有新意。《CSPSP》的游戏方式与《CS》相近，要与敌人躲猫猫，出其不意的攻击敌人。

Lord Runner

最新版本 V1.02

《挖金子》是经典的街机游戏，如今被移植到了PSP上。PSP版的《Lord Runner》有着和街机版同样的游戏方式，并且关卡众多。游戏有新的图标，并可以选择不同的难度。另外，PSP的大屏幕让游戏场景宽阔不少，只是作者没有对画面进行优化，看起来有点粗糙。

以上就是最近比较优秀的PSP软件。如果你还没过瘾，那没关系。自制软件作者们正辛勤劳作着，会为各位玩家带来更多更棒的软件作品。







文 铭风

“《凉宫》系列”动漫作品在日本的人气可说是相当之高，而在动画结束许久之后，剧场版《凉宫春日的消失》又将这个系列的热潮推了开来，而紧接着游戏也跟着出品。本作作为《凉宫春日的消失》的延续，除了能让玩家体验到之后的故事外，也更好地让大家感受到SOS团员间的友情。

AVG

凉宫春日的追想

凉宫ハルヒの追想

NBGI	2011年5月12日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统简介

次元轴时间表

本作的一大特色，初次进入游戏后朝比奈（大）会为玩家介绍该系统，按下□键后选择“次元ブックマーカー”可进入次元轴时间表，详细查看游戏的分支。上方可看到相应的时间，而右边则是具体的分支标识。其中A1、A2、A3之类的表示A路线中的不同分支。而A、B、C则是指代不同的剧情路线。

除了能查看外，还能在游戏的时间轴上登录，自由返回到游戏中任意的时间点。由于游戏中存在大量剧情分支，而基本上大分支都要求玩家获得指定的道具后才能进入，所以在分支处设置书签，在获得道具后赶紧回来，就能进入新的分支了。相比其他文字冒险游戏，这个系统比存档/读档的方法方便很多，利用这个系统可快速体验每个分支。不过登录时间轴需要使用名为“ストーリーの栞”的道具，要谨慎选择需要返回的分支来进行登录。另外每章最初的分支处也最好设置一个，这样不容易错过分支剧情。

时间轴界面操作

左右键	在登录的多个书签处移动
○键	选中书签后按○可直接跳转到相应的时间点
×键	返回主游戏
△键	编辑书签，可取名字
□键	取消当前登录的书签
L/R键	缩放时间轴地图



S.O.S.2

前作《凉宫春日的约束》搭载的S.O.S.系统（シームレスオペレーションシステム）在本作中也得到了进化，变为了S.O.S.2。在发生特定剧情时，玩家会和角色进行对话，最初只有1个选项，而选择特定的选项才能引出新的关键字（黄色表示），开启其他的选项。

根据角色的性格和喜好，选择对的话题后，会让对方的好感度上升，反之则下降，同时还会强制让对话结束。不过由于有了书签的存在，多试几次基本上都能让这次对话完美收场了。最后值得一提的是本次对话不但是全语音，就连角色的表情也十分丰富。



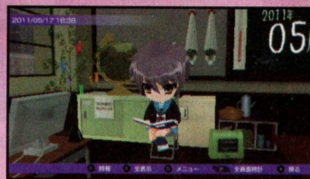
宣传手册

这次故事的主要背景就是北高文化祭，游戏的流程中大部分时段都需要 玩家选择前往的地点观看相关 节目，而这个选择画面是以宣传手册的形式表示的。由于书签的存在，在有剧情分支的时间段上设置书签，然后选择不同的地方来触发剧情、体验分支也是个很有效率的玩法。



印章系统

在宣传手册上选择前往的地点时，经过某些地方角色头上会出现感叹号，这时按下○键就可以收集到印章。游戏中一共有120个印章，编号是根据时间顺序排列的。如果遗漏了某些印章就到相应的时间段去寻找。另外在宣传手册上行走时，不止当前时间带可前往的地方可以走，以前和以后时间带的地点也都是可以找到印章的，每次进行选择时多走走就不会遗漏了。获得的印章可以在标题画面中的小游戏“有希の365んち”中购买家具和装饰品。



思念无法消失，追想一直继续。

第一章

故事从《凉宫春日的消失》剧情最后开始。长门在检讨自己的这次错误行为，由于存在于众人的身边，会让她不断积累压力，最后像这次行动一样出现过激的行为。此时阿虚的一席话让长门倍感欣慰，但是事情真的就这样结束了吗？



第二天，阿虚发现自己又回到了文学部，而撞见阿虚并跑开的依旧是那个戴着眼镜的长门，出门后发现时间也回到了北高祭期间。这个时候成年朝比奈打来了电话，她告诉阿虚，这个世界是在时间平面上突然出现的，和过去以及未来断绝的48小时的世界。在这个世界经过了48小时后，阿虚会保留记忆并回到最初的时候重新开始体验这48小时。

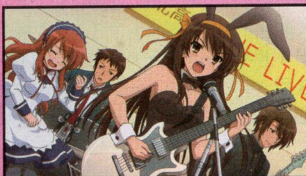
由于这个世界类似硬盘上的坏道，虽然能够被隔离，但是依旧会蔓延并让硬盘遭受毁灭的命运。而阿虚是原本世界介入这个世界的惟一存在，所以肩负着重要的任务，那就是在这个世界中找到修复坏道的方法。而修复世界的关键就是利用次元书签，这样就能够前往48小时的任意时间轴上寻找信息了。

序幕

和长门对话，熟悉S.O.S.2系统，不过这次选什么都一样。剧情后获得“栞”，之后任意选择，得到道具“朝比奈さん（大）の连络先”。然后就开始正式游戏了。

A路线

在祭典第一天就见到了凉宫，然而面对热情的阿虚对方却完全不认识的样子。虽然搬出了约翰·史密斯这个以前和凉宫在学校广场画召唤外星人图画的阿虚的假名，但依旧不能让凉宫相信自己，最后只得在得到凉宫的手机号后以约翰·史密斯的名义发了个短信过去。收到短信的凉宫果然找到了阿虚，不过却说能收到短信是因为约翰就在附近。就这样阿虚穿着兔子套装和凉宫上演了一场引诱约翰出洞的闹剧。在收到了朝比奈的炒面券后大家也相约第二天见了。



第二天凉宫穿上了运动服来参与拉拉队的活动，这个时候阿虚想起乐队表演有空缺的事，于是建议凉宫上台表演，而拉拉队则可以在后面伴舞，这样的表演效果将更好，同时为了替部门活动造势还拖来了朝比奈。就这样，第一个循环结束了，阿虚和凉宫的关系也变好了。

A1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
09:00	分支1	—	得到道具“自家制の电车迟延证明”，进入第一个坏结局
	分支2	自家制の电车迟延证明	中间路线
10:00	分支	サブステージ	遭遇朝比奈，她在为书法部的活动而帮活，在15点看到相关活动因为下雨泡汤后再次来这里就会发生剧情，这是后面得到道具“焼きそばチケット”的前提
11:00	分支1	—	上方路线
	分支2	ハルヒの连络先	进入A2路线
12:00	分支1	露店	和凉宫和古泉进行对话
	分支2	本馆	电脑部的演示
13:00	分支1	本馆	上方路线，遭遇凉宫
	分支2	其他地点	下方路线
14:00	分支1	中馆	上方路线，遭遇凉宫
	分支2	其他地点	下方路线
15:00	分支	サブステージ	看到朝比奈因为下雨而很沮丧
17:00	分支1	露店	得到道具“ハルヒの连络先”
	分支2	中馆	15点看到过朝比奈，之后在这里就可从鹤屋那里得知朝比奈为书法部的活动忙活了半天却因为下雨天而泡汤的事

A2路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
15:00	分支1	サブステージ	得到道具“焼きそばチケット”
	分支2	其他地点	下方路线

A2路线（第2天）	分支	进入条件	备注/解说
09:00	分支1	—	上方路线，坏结局
	分支2	焼きそばチケット	中间路线，继续A2
12:00	分支1	本馆	选择“受付を代わる”，可得到道具“バニー衣装5色セット”
	分支2	本馆	选择“スルーする”，可去观看帅哥评比大赛
	分支3	本馆	第二次来到这里，然后选择“受付を代わる”，可得到道具“バスタオル5色セット”
14:00	分支1	中馆	获得道具“飞び入りバンド募集ビラ”

凉宫和古泉对话推荐选项

第一声——“かもな”

呼ぶ——“もしかして鹤屋さんと知り合いか？”

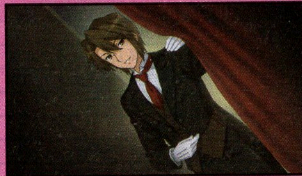
内心——“本当は宇宙人がいると思っているよな？”

第二章

B路线

世界进入了新的循环，去学校的途中阿虚见到了三味线，看来世界也有所改变。经过了上一轮的循环，阿虚和凉宫的熟悉程度也有了改善，而在这个时间轴内，凉宫一开始就以阿虚好朋友的身分来参加北高祭。而与此相对的，古泉则成为了一个陌生人，且对阿虚的身分感到不安。毕竟能和凉宫套到近乎的可不是一般人，然而经过交谈后两人很容易打成了一片，之后还一同去游玩了抓金鱼等游戏，途中还被谷口看到了井吐槽阿虚被凉宫所同化。接着凉宫就离开了，而古泉也给了阿虚自己的电话号码。

第二天，再次遭遇凉宫，并纵容古泉去参加帅哥评选比赛，但是报名时却发现必须要有装扮的戏服才行。可惜阿虚手头只有兔女郎的服饰，古泉可不能穿这个去参加比赛……好在之后参观服饰秀后获得了帅气的执事服，穿梭回来后古泉就化身为帅气的执事去参加比赛了，同时在现场也引发了女孩的欢呼。然而最后却没有获得优胜，这让凉宫直呼有阴谋，不过却没有证据，只能说是评委审美有问题吧。最后在国木田的帮助下三人拍了合影。



夜晚，望着三人的合影阿虚不禁想到，SOS团的5人何时能够再次聚集在一起呢？这个时候成年朝比奈登场，这个照片证明了阿虚所作的努力，让恢复原本世界的能量又增加了一部分。不过这还不够，只有集齐全部5个人，才能够让世界恢复原貌。这一切就要去下一个循环中继续努力了。

B1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
7:00	分支1	剧情	获得道具“折りたたみ伞”
10:00	分支1	サブステージ	上方路线
	分支2	其他地点	下方路线
11:00	分支1	和古泉对话成功	进入B2路线，并获得道具“柔道部主将の连络先”
	分支2	和古泉对话失败	进入上方路线
14:00	分支1	露店	遭遇朝仓
	分支2	メインステージ	下方路线

B1路线（第2天）	分支	进入条件	备注/解说
10:00	分支1	本馆	可获得相册“朝比奈さんお食事中”
	分支2	メインステージ	下方路线，直接来到12点
16:00	分支	サブステージ	遭遇喜绿
20:00	分支	剧情	从上方路线来到最后可获得相片

古泉对话推荐选项

开始——“俺がどうした？”

凉宫ハルヒ——“どういう关系だ？”

关心——“俺の关心はもっぱら世界平和だ”

方策——“面白おかしく目立てばいい”

B2路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
13:00	分支1	クライミングウォール体验会	推荐选项
	分支2	金鱼すくい大会	得到剧情相片，进入下方路线
15:00	分支1	百人一首大会	返回到B1路线
	分支2	大声コンテスト	之前选择了“体验会”后再选这个，剧情后获得道具“古泉の连络先”

B2/B3路线（第2天）	分支	进入条件	备注/解说
10:00	分支	本馆	有剧情相片。
11:00	分支1	—	找不到适合古泉的COSPLAY服饰就进入上方路线
	分支2	执事服	进入B3路线
13:00	分支1	露店	返回B1路线
	分支2	サブステージ	获得道具“执事服”
20:00	分支	剧情	B3路线的最后可获得“ミスコンのエントリー用纸”，并进入下一章节

第三章

B路线

章节开始后会强制在章节最初的地点设置书签，此外这个书签无法取消，抵达非主线结局后，就会返回这里。B路线比较平淡，主要是让大家进入另外几个章节体验剧情。

这次古泉在最初就是阿虚的好朋友了，而后在商量祭典的行动方向时，谈论到去搭讪这个主题时被凉宫听到了，于是两人就被迫开始了搭讪之旅，其实也就是结伴瞎逛……这个时候众人来到了文学部，相比隔壁光鲜的电脑部的宣传，这里清净了很多，而长门的作品则无人问津。这个时候古泉主动买了一本长门写的同人志，之后凉宫用计抢来了电脑部的最新电脑，放在了文学部用来播放幻灯片作宣传……之后文学部可以顺利贩卖同人志了。



到了第二天，凉宫又提起了搭讪的事情，于是阿虚只好四处闲逛，最后见到了朝仓，她正好获得了问答赛的冠军，最终很高兴并羞涩地和阿虚合了影，而之后凉宫也和阿虚和了影，最后三人又聚集到了一起。但是离5人重聚还有一点距离啊。

B4路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
10:00	分支1	中馆	选择“记入济ミスコンのエントリー用纸”，再选择“话にのる”可进入D1路线
	分支2	サブステージ	选择“喜绿さんの名刺”后可进入C1路线

12:00	分支1	本馆	获得剧情相片
	分支2	第二次进入本馆	买到了长门的作品，获得道具“文艺部同人志”
	分支3	第三次进入本馆	要完成分支2的相关剧情
	分支4	本馆	完成分支3夺取电脑剧情后再来就是最下的路线
13:00	分支1	—	—
	分支2	高级デジカメ	获得道具“长门の连络先”
16:00	分支	漫画杂志	这里怎么选都无所谓
17:00	分支1	选择“协力しない”	上方路线
	分支2	选择“协力する”	获得道具“喜绿さんの名刺”，并进入下个分支
	分支3	—	回到上方路线
	分支4	抄本ハムレット	进入E1路线
B4路线（第2天）	**分支**	**进入条件**	**备注/解说**
12:00	分支1	中馆	和长门对话成功后可获得“抄本ハムレット”“长门とのツーショット写真”
	分支2	サブステージ	后续选择“もちろんだ、约束する”，可获得道具“朝仓とのツーショット写真”
14:00	分支1	露店	获得道具“みくる 鹤屋とのスリーショット写真”
	分支2	本馆、中馆	中间路线
	分支3	サブステージ	下方路线

长门对话推荐选项
第一声——“少し话そう”
行动——“见つめる”
おでん——“昼メシか？”
文艺部——“普段はなにやってんだ？”
执笔——“文章なんて、よく书けるよな”

C路线

见到朝比奈，她正在为书法部的展出作准备，然而在得知即将下雨后开始苦恼了起来，见状阿虚当然要想办法帮忙了。和她一起去找条例的实行委员喜绿，寻找能够代替举行活动的室内场所。喜绿在得知详情后告知只要替换场所的负责人同意就可以了，这个时候阿虚找到了柔道部长的电话，而朝比奈也用神秘的方法说得了柔道部部长，得到了武道场的使用许可。

而此时阿虚也趁机偷偷为朝比奈提交了北高小姐的申请书，并利用电话将这个责任转嫁给了鹤屋，让她去说得朝比奈出场。忽悠成功后找来了春日和古泉一起负责宣传，去咖啡屋要到照片后就开始制作传单并发放了，让大家在3点来武道场看书法部的活动。通过大家的冒雨宣传和书法活动的出色表现，最后夺得北高小姐的当然就是朝比奈了。通过这段努力，SOS团众人之间的友情，又更近了一步。



C1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
11:00	分支1	—	返回B4路线
	分支2	柔道部主将の连络先	—
12:00	分支1	—	返回B4路线
	分支2	选择“记入济みミスコンのエントリー用纸”	进入C2路线
13:00	分支1	中馆	获得道具“鹤屋さんの连络先”
C2路线（第1天）	**分支**	**进入条件**	**备注/解说**
12:00	分支1	—	返回B4路线
	分支2	鹤屋さんの连络先	之后选择“本馆”，就进入C3路线，C3路线没有特别的分支，可获得道具“みくるの写真”“みくるの色纸”，同时抵达最终地点后会触发结局8“证”
16:00	分支1	本馆	遭遇凉宫和古泉
	分支2	中馆	—

D路线

在茶馆遭遇了鹤屋，她提议阿虚做点值得回忆的事情。于是阿虚邪恶地拿出了北高小姐的报名表，鹤屋看到后也眼前一亮，于是帮朝比奈报名的计划就产生了。之后遇到了凉宫，看到朝比奈的照片后也大加赞赏，在报名完毕后，她还冒出来说要作朝比奈的制作人，并冲去了她所在的教室……接着就是寻找素材了，获得相机后替朝比奈拍了许多照片，下雨后更是将其带到了文学部进行换装，用那里的电脑来展示照片。

第二天，朝比奈的人气已经很高了，但是她依旧有些不自信，于是阿虚通过对话开导了一番。终于朝比奈鼓起了勇气，并在北高小姐的评选中大获全胜。而凉宫也将朝比奈的照片拍下来放到网上，这样她就没有理由再害羞了。最后在文学部，朝比奈也加入并进行了合影，看到众人聚集在一起，阿虚终于感觉到以前SOS团的感觉了，而下一步就是让长门也加入进来了。

D1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
11:00	分支1	—	返回C2路线。可获得道具“本馆屋上の键”
	分支2	みくるの写真	进入D2路线，并获得道具“高级デジカメ”
D2路线（第1天）	**分支**	**进入条件**	**备注/解说**
16:00	分支1	—	上方路线
	分支2	长门の连络先	下方路线
D2路线（第2天）	**分支**	**进入条件**	**备注/解说**
10:00	分支1	对话失败	上方路线
	分支2	对话成功	下方路线，得到道具“ビデオカメラ”“キスマーク付き色纸”，同时进入下一章节

朝比奈对话推荐选项：
第一声——“落ち着いて闻いて下さい”
ミスコン——“どうしてそこまで顽なに拒否しますか？”
ドキドキ——“ドキドキする理由を考えましょうか？”
注目——“普段から注目されてますから”
心构え——“惯れてしまえばいいんです”

E路线

第一天结束时阿虚收到了朝仓的纸条，相约第二天在教室见面。想到原本在这个时间遭到了朝仓的刺杀，不免心中有寒意，但是见面时朝仓却只是在询问阿虚对于班级活动的评价，并希望阿虚能帮助她更改班级展示的内容。于是阿虚和朝仓一起去找了委员喜绿，并提出班级展示可以变更为表演名剧《哈姆雷特》。

为了表演这个，阿虚找来了谷口和国木田两人，在重新装饰班级的同时，四人还协力进行《哈姆雷特》的排演，其中谷口尤为出色。第一场表演还是十分不错，但是想要真正成功，就要在第二场表演让更多的人来观看。这个时候阿虚想到了让朝仓扮成兔女郎在传单上作为卖点，然后大家决定去屋顶上撒传单。有了观众以及大家的努力，这次的表演十分成功。在庆功会上，朝仓也露出了最棒的笑容。



E1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
11:00	分支1	—	下方路线
	分支2	バニー衣装5色セット	上方路线
12:00	分支1	—	下方路线
	分支2	本馆屋上の键	上方好结局路线
	分支3	柔道部主将の连络先	下方路线
14:00	分支1	谷口を见る	—
	分支2	朝仓を见る	获得道具“サイン入り台本”

第四章

F路线

阿虚跳转回了以前，在职员室找到了朝仓，并得到了人气作家的小说。

由于这次的目标直指长门，见到凉宫后阿虚将之前获得的同人志给了她，凉宫看后大为赞赏，于是众人又来到了文学部。虽然有了最新电脑的宣传，但还是门可罗雀。于是凉宫决定让长门进行朗读表演来宣传自己的同人志，但是结果并不理想。

这时阿虚拿出了人气作家的小说和占卜入门，阿虚用得到的时间表告诉大家，电脑部的高级电脑拥有占卜能力，如果在免费占卜后将同人志内的诗句作为占卜结果，这样就可以吸引客人购买了。不过想要开发这样的占卜软件却不是件容易的事情，这个时候电脑部部长竟然来帮忙了，看来他人也不错啊。就这样，文学部的电脑占卜顺利地使同人志大卖，同时电脑部部长还将占卜软件加入了长门朗读的视频。

穿梭回去后在第一天就给凉宫看这个软件，凉宫看后大为振奋，并决定大幅度强化里面的视频数量。找来了长门扮演宇宙人和古泉演上了对手戏，而凉宫也换上了原作爱好者所熟悉的标志性超监督服饰。为了丰富视频内容，穿着女仆装的朝比奈也被拽来了……SOS团的众人终于又聚集在了一起。用古泉的手机拍下合影后，让世界恢复原状的关键物品也到手了。





终于到了回去的时候了，但这个时候阿虚却有些犹豫。这个不连接在任何时间段上的断层在修复后是否还会存在呢？而这几个循环中见到和遭遇的同伴们在世界消失后

是否也会消失不见呢？虽然成年的朝比奈安慰阿虚，作为本来不属于这个世界的人不应该想那么多，但是一想到要离开，还是不能那么容易放下学校里的大家。于是成年朝比奈给了阿虚一天时间来考虑。夜晚，春日也前来查看白天所拍摄的视频，而阿虚告诉春日他要剪辑出一部电影。

F1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
08:00	分支1	职员室	完成之后剧情后跳回来才会出现选项，之后选择“それを俺にくれ”可获得“人气作家アンケート”
09:00	分支1	–	下方路线
	分支2	抄本 ハムレット	下方路线
	分支3	修正版タイムテーブル	说得朝仓，成功后进入E2路线
11:00	分支1	–	上方路线
	分支2	文艺部同人志	下方路线
	分支3	映像つき占いソフト	进入F3路线
16:00	分支1	–	上方路线
	分支2	人气作家のアンケート	之后选择“占い入门の本”会发生为电脑部长占卜的剧情
	分支3	人气作家のアンケート	之后选择“タイムテーブルのミスプリ”可进入F2路线

F1路线（第2天）	分支	进入条件	备注/解说
10:00	分支1	露店	获得道具“修正版タイムテーブル”，完成为电脑部长占卜的剧情后再来一次，这样才能触发剧情得到“タイムテーブルのミスプリ”
	分支2	中馆	下方路线，之后跳到11点
	分支3	本馆	中间路线，查看朝仓的舞台剧，之后跳到11点
16:00	分支1	剧情	获得道具“占い入门の本”

朝仓对话推荐选项：
第一声——“ちょっとした根回しだ”
理由——“朝仓がつまんなさそうだからだ”
责任——“客への责任もあるだろ”
迷い——“やらないよりもやって后悔だ！”



F2路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
11:00	分支1	剧情	获得道具“电力使用许可书”
12:00	分支1	–	回到F1路线
	分支2	ビデオカメラ	获得道具“映像つき占いソフト”

F3路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
17:00	分支1	–	下方路线
	分支2	古泉の携带	获得道具“五人集合写真”
17:00	分支1	剧情	选择“折りたたみ伞”
22:00	分支1	剧情	选择“映画を作る”

F3路线（第2天）	分支	进入条件	备注/解说
09:00	分支1	–	不想返回原本世界就选这个，本天内会出现多次这个选项，就不多例举了
	分支2	朝比奈さん（大）の连络先	结束游戏，回到原本的世界
12:00	分支1	剧情	选择“もちろんです”

E路线

最初就见到朝仓在布置班级，联想到她曾把展出内容推翻，于是这次阿虚立刻推荐她改节目。但是那个时候朝仓并没有意识到现在展出的节目不理想，这个时候阿虚拿出了改版的节目表，上面写着班级的节目是舞台剧。拿着节目表来观看节目的客人，看到这里不是舞台剧后肯定会大失所望的，之后成功说得朝仓把节目给改了。

依旧是协同谷口和国木进行排练，然而这个时候正好停电了。好在阿虚有电力使用许可书，可以让第一场表演顺利进行。阿虚的这个行动振奋了士气，之后朝仓也借来了增加舞台效果的工具，最后这个节目成为了整个祭典中最成功的节目。



E2/E3路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
18:00	分支1	–	中间路线，最后获得道具“古泉の携带”
	分支2	电力使用许可书	进入E3好结局路线，最后获得道具“演出メモ”
19:00	分支1	剧情	完成给电脑部长占卜的剧情后，在F1二日目10点的露店再次得到“修正版タイムテーブル”后可获得“タイムテーブルのミスプリ”

第五章

随着北高祭的结束，阿虚也回到了原来的世界，想起今天是圣诞夜的他和妹妹作起了圣诞树。而后来到SOS团的活动室，三人都穿着兔女郎的服装迎接阿虚。对话的最后众人告诉阿虚他做梦的时候老说到一个词，那就是“电影”。这个时候阿虚想到了和歪曲空间内凉宫的约定。



之后阿虚被成年朝比奈叫醒，原来阿虚离开后那个空间发生了异常，而原因不明，看来必须要再次进入那里了。于是阿虚回到了和凉宫作约定的那个晚上，开始了视频剪辑。到了第二天，凉宫听到了阿虚的决定后也大为振奋，同时开始抓人补拍镜头，最后电影和同人志都大受欢迎。



在最后，成年朝比奈告诉阿虚，空间异常的中心就在文学部。于是阿虚找长门进行了交谈，告诉她这一切都是为她而做，因为电影都是根据她的同人志而拍摄的。这个同人志中的诗透露着长门对喜欢之人的思念，而这思念也正是长门的压力之一，在《凉宫春日的消失》的世界后残留了下来，形成了这个空间。为此主角将之前得到的入部申请书给了长门，并告诉他自己已经是文学部的一员了。面对阿虚这一切苦心，长门也有所释然，将所希望的一切聚集在一个小世界内显然是不对的，最后希望阿虚回到原来的世界后也能记得这里的大家。

三人组对话推荐选项：
第一声——“これはどういうことだ、ハルヒ？”
ハルヒと话す——“ハルヒに会いたかったよ”
梦——“最近变な梦をよく见るな”
あの言叶——“映画だ−！”

F4路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
8:00	分支1	ハルヒだろう	下方路线，通往结局"ちょっとだけ(大）"
	分支2	长门だな	中间路线，通往结局"ちょっとだけ(大）"
	分支3	古泉！おまえだ	上方路线
12:00	分支	和长门对话	成功后才能进入上方路线

长门对话推荐选项：
开始——“すべてはお前のためなんだ”
文艺部——“文艺映画部って改名したらどうだ”
无理——“ユキを演じるのが无理なのか？”
诗——“どういう想いがこめられているんだ？”
好きな人——“好きな人に、なにをしてあげたい？”



结局一览

结局名	章节	线路
昨日へ向かって	1	A1
より良い明日へ	1	A2
新しい昨日へ	1	A3
崩坏する世界	2	B1
五人前って…	2	C3
袋小路	3	B4
笑っている未来	3	C2
证	3	C3
たくさんの‘わたし’	3	D2
‘わたし’を口说いて！	3	D2
ミス北高の微笑	3	D2

结局名	章节	线路
最高の笑颜	3	E1
好机は巡る、何度でも	3	E1
微笑のジェラシー	4	E2
消えるもの、残るもの	4	E3
とどの诘まり	4	F1
意外と顺调	4	F2
ワンモアトライ	4	F3
心残りの夜	4	F3
ちょっとだけ(大)	5	F4
また、图书馆で	5	F4



文 九兵卫

AVG	圣诞之吻 收藏版 エビコレ＋ アマガミ		
Enterbrain	2011年1月20日	日版	1人
3200日元	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

尽管原作发售于PS2平台，但由于是一款原创作品，加之恋爱游戏的特殊性，因此认真玩过《圣诞之吻》的玩家并不是很多，直到TV动画的持续热播，越来越多的人才渐渐关注起这部纯爱题材的佳作。于是Enterbrain趁热打铁重新在PSP/PS2双平台推出《圣诞之吻 收藏版》，让更多的玩家有机会体验这款作品。《圣诞之吻》的游戏方式不同于普通AVG，所有可触发事件被有规律地分布于一张行动地图之上，根据时间段以及玩家的取舍，游戏中的攻略路线也会朝着截然不同的方向发展。原本单调的事件收集以及对话系统，在本作里变得极富自由度与策略性，各种暧昧与心跳的场面更是吸引玩家的眼球。以下就由笔者为大家带来本作的详细攻略，让我们一起创造最甜美的“圣诞回忆”。

系统解说

校园中的行动

《圣诞之吻》的每一天都被划分为休1、休2、昼以及放学后这四个时间带（休息日除外），而所有游戏中事件又被以不同的图标标识在一张巨大的行动地图之上，因此可以说行动地图是本作最核心的游戏系统。通常玩家的行动顺序大致为：选择行动→触发事件→出现新的事件→选择行动……，以下就分别以行动地图中的各个项目为大家逐一解说。



①行动日期：本作可以供玩家自由行动的时间共有41天，从这里的日历上除了能看到当前的日期，将光标置于任一时间之上，玩家还可以从日历上看到触发该事件的有效时间带（用绿色标明），这是非常重要的一项信息。

②行动图标：玩家可以在同一时间内从多个事件中选择想要执行的行动，完成相应的事件后我们会再次退出到地图画面以继续选择下一步行动，而新的行动选项也会在地图上出现。当前时间点之上，所有可执行的事件光标会不断跳动，即将超过有效期的事件则会不停闪烁以提醒玩家注意。

③行动信息：对行动内容与参与人物进行的简单描述。

④时间带信息：表示玩家当前所处的时间带。每个时间带左下方的红点表示可以触发该事件的有效时间带，只有符合时间带触发条件的事件才能选择。

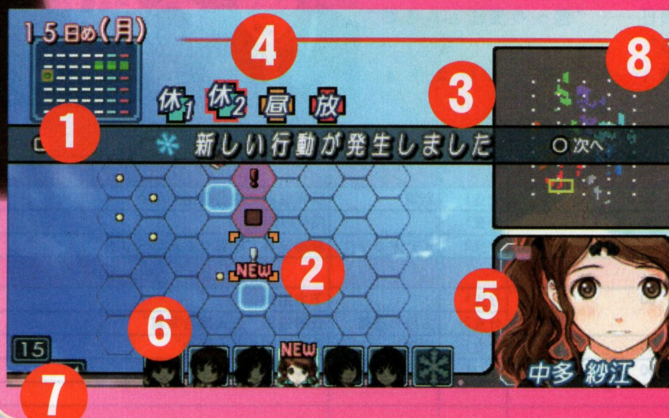
⑤人物状态：显示与当前事件相关的女主角。背景颜色与表情的变化分别对应女生的情绪，左上角则为好感度槽。

⑥人物缩略一览：6名女生的图标一字排开，按L、R键可在不同女生的事件区域之间快速切换。缩略图上的数字表示此时间点该女生可触发的事件数量，数字为红色则是提醒玩家有即将失效的事件。

⑦坐标信息：表示该事件位于行动地图内的具体位置。

⑧缩略地图：除了对行动地图进行缩略显示，该地图内已经触发的事件也会用不同颜色标明，一目了然。

其他：游戏除了每晚结束时会提醒玩家存档，白天在选择行动事件时也可以随时存档，养成这个好习惯可以为我们节省不少重新来过的时间。另外，休3事件在游戏的时间带内并没有标明，为自动触发的事件，玩家的选择结果与女生们的好感度有关。而强制事件则是受关联事件的影响，只在固定时间点发生，会强制占用玩家的行动时间。



情绪、好感度与人际关系

与其他恋爱游戏不同的是，本作中玩家与女生的关系并非只以单纯的好感度来界定。对此，游戏中共有三种不同的表示方法需要玩家去熟悉，分别是——情绪、好感度与人际关系。

首先，情绪指的是女生对玩家的态度，情绪的高低分为蓝色的Low、黄色的Mid以及红色的Hi，不同的情绪会影响对话事件的模式。同时，除了少数特定事件，提升女生情绪的方法主要也是靠对话事件来完成。只有在情绪最高的时候，玩家在对话的最后才能选择“主动出击”这一指令。

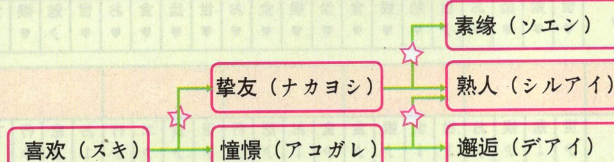


好感度比情绪略复杂，最大为9格，只有触发特定事件才能提升女生的好感度。好感度达到最大的9

时，代表该女生的吉祥物会出现动态效果。具体影响参见后文中对话系统的介绍。

最后也是最关键的是玩家与女生们的人际关系，这是决定游戏路线与结局的惟一标准，每天晚上会让玩家强制确认。人际关系的走向依赖于好感度以及特定★事件的触发，不同角色的条件各部相同，详细可以参加角色攻略部分的说明。





※其中邂逅（デアイ）属于Lv1的人际关系，憧憬（アコガレ）与熟人（シルアイ）属于Lv2，喜欢（スキ）、挚友（ナカヨシ）素缘（ソエン）以及属于Lv3，人际关系的等级随时间的推移而自动变化。

对话系统

对话系统历来便是恋爱游戏最关键的组成部分之一，本作自然也不例外。实行对话系统的行动按钮为方块而非"！"，而联动褒奖事件则需耗费女生吉祥物的图标事件。每次对话事件最多可以先后选择4个话题，玩家所作的选择如果与女生的兴趣相投，那么便可以获得　或者的奖励，同时女生的情绪也会上升或下降。玩家所获得的♪/♥用来填充女生的好感度槽，超出好感度上限便不再增长。只有在进入第5个话题时女生的情绪为Hi，好感度达到最大上限9，并且玩家获得的♪/♥全部将好感度槽填满，此时才能成功发动"主动出击（アタック）"的选项，这就是游戏中的"褒奖"事件，褒奖事件与特殊CG的取得密切相关，部分甚至还是推动人物关系发展必不可少的关键事件。

由于女生每轮对话的兴趣不同，并且不同关系时期的对话模式也会发生变化（好感度归零），下文中我们会详细为各位列出每个女生的对话选择列表。需要注意的是，已经选对的话题是不可以重复选择的，除非该话题在本轮确实重复出现；选择"エッチ"的话题时，通常无论女生的情绪会上升还是下降，下一轮开始后女生都会自动终止对话；而当该轮的话题已经全部选对后，系统会自动跳过该轮对话，女生情绪也会自动上升。



全女生最速达成全"憧憬（アコガレ）"

由于《圣诞之吻》的事件分布密度比较高，所以很难保证同时攻略多个女生并且不错过关键事件。这里为大家介绍一个相对简单的方法，那就是作成一个最快实现全女生Lv2"憧憬（アコガレ）"的存档。以此存档为基础并反复读取，可以为攻略不同的女生节省近四分之一的时间。

天	时间	坐标	登场女生
第1天	休1	（32、36）	绚辻词
	休2	（34、30）	棚町薫
	昼	（31、28）	樱井梨穗子
	放	（30、34）	七咲逢
第2天	休1	（32、26）	樱井梨穗子
	休2	（34、38）	绚辻词
	昼	（34、34）	森岛はるか（强制）
	放	–	–
第3天	休1	（33、38）	绚辻词
	休2	（36、33）	森岛はるか
	昼	（31、25）	樱井梨穗子
	放	（31、39）	绚辻词
第4天	休1	（28、37）	七咲逢
	休2	（37、33）	森岛はるか
	昼	（30、30）	中多纱江（强制）
	放	（35、28）	棚町薫（强制）
第5天	休1	（36、28）	棚町薫
	休2	（38、33）	森岛はるか
	昼	（28、29）	中多纱江
	放	（39、34）	森岛はるか
第6天	休1	（36、28）	中多纱江
	休2	（38、33）	樱井梨穗子
	昼	（28、29）	棚町薫
	放	（39、34）	绚辻词（强制）
第7天	休1	–	–
	休2	–	–
	昼	–	–
	放	–	–
第8天	休1	（26、28）	中多纱江
	休2	（38、35）	森岛はるか（获得☆）
	昼	（26、27）	中多纱江（获得☆）
	放	（31、23）	樱井梨穗子（获得☆）
第9天	休1	（38、28）	棚町薫（获得☆）
	休2	–	–
	昼	（32、42）	绚辻词（获得☆）
	放	（28、40）	七咲逢（强制）
第10天	休1	（26、41）	七咲逢
	休2	选择七咲逢的对话事件	
	昼	选择七咲逢的对话事件，心动攻击成功获得☆	



附加要素

游戏中玩家所有已经执行过的事件都可以在主菜单的"シーン回放"中再次回顾，剧情回顾中主角的名字以最后一次存档的名字为准，玩家也可以自行更改。而在对话事件的回顾中，系统同样可以让玩家自由选择女生的情绪，以保证每个话题的内容都能进行重放。在"おまけモード"之下，玩家可以选择游戏中已经出现的不同女生的不同服装造型，甚至改变她们的表情与台词进行自由欣赏。原版中解锁该模式的要求很高，而收藏版则进行了简化。

【新追加】麻将迷你游戏　　麻将游戏是本作中全新追加的一个迷你游戏，虽说是迷你游戏，但该模式却被分为很多个独立的故事剧本，台词量很足非常耐玩。不仅如此，在该模式还有来自《圣诞之吻》的姐妹篇《君吻》中的角色客串，FANS千万不要错过。



女生攻略

森岛遥

人见人爱的天然女王
CV：伊藤静
班级：3–A
爱好：动物、植物以及所有可爱的东西
不擅长：黑的地方、打雷、使用机器
其他：一直在为了目标不断地努力

攻略要点

作为游戏中人气最高的角色之一，森岛遥的攻略路线非常清晰，提示也极为明显。Lv2アコガレ人际关系的成长过程中，要想获得☆则会与中多纱江的事件发生冲突。森岛遥关系等级的提升日期为：第9天，Lv1～Lv2；第23天，Lv2～Lv3。

好感度提升事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	备注
デアイ	36，33	2～4日目	休2	好感度+2
	38，36	6～8日目	放学后	好感度+2
シリアイ	46，40	12～13日目	昼	好感度+2
	47，42	15～19日目	放学后	好感度+2
	45，43	17～23日目	休1， 休2，昼	好感度+2
アコガレ	44，35	10～12日目	休1，休2，昼	（43，35）且排他、好感度+2
	43，35	10～12日目	放学后	（44，35）且排他、好感度+2
	45，32	11～20日目	放学后	好感度+1
	45，30	12～22日目	休1	好感度+1
	52，37	13～23日目	休2	好感度+1
ナカヨシ	54，45	25～32日目	放学后	好感度+1
	54，39	27～34日目	休1，休2	好感度+2
	55，40	27～36日目	放学后	好感度+1
	53，45	29～38日目	昼	好感度+1
スキ	53，34	24～36日目	休1，休2，昼	好感度+1
	52，37	24～34日目	休1，休2，昼	好感度+1
	55，35	27～38日目	放学后	好感度+2

★事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	备注
デアイ	38，35	6～8日目	休1	选择「そんなことは……」→获得★
				选择「自分でもよく……」→★获得失败
シリアイ	45，42	16～22日目	放学后	–
	47，39	17～22日目	放学后	选择分支★获得失败
アコガレ	45，31	12～22日目	放学后	–
ナカヨシ	53，41	26～33日目	放学后	–
スキ	55，37	36～39日目	休1	–

对话模式

Lv1デアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	娯♪	食↓	お♪	世♪	运♪	娯♪	エ♥	勉♪	お♪	お♪	行♪	世♪	お♪	恋♪	行♪	娯♪	お♪	行♪	ア
Mid	世♥	勉↓	娯♪	お♥	世♥	世♥	运↓	お♥	勉♪	勉♥	食♪	恋↓	世♥	食♥	恋♥	行♥	娯♥	お♪	恋♪	行♥
Low	世♥	勉♥	运♥	お♥	世♪	勉♥	娯♥	食♥	世♥	娯♥	食♥	お♥	世♥	运♥	食♥	お♥	世♥	勉♪	娯♥	食♪

Lv2シリアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	勉↓	娯♪	お♪	世↓	世↓	娯♪	食♪	食♪	お↓	恋♪	行♪	世♪	食♪	エ♪	行♪	お↓	恋♪	行♪	ア
Mid	世♥	运♥	食♥	お♪	世♥	食♪	食♥	お♥	世♥	娯♥	お↓	お♥	世♥	娯♥	恋♥	行♥	世♥	食↓	お♥	行♥
Low	世♥	勉♥	运♥	运♥	世♪	勉♥	娯♥	食♥	世♥	娯♥	食♥	お♥	世♥	勉♥	食♥	お♥	世♪	运♥	娯♥	食♥

Lv2アコガレ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	娯♪	食↓	お♪	世♪	运♪	お♪	エ♪	勉♪	お♪	お♪	行♪	世♪	お↓	恋♪	行♪	娯♪	お↓	行♪	ア
Mid	世↓	勉♥	娯♥	お♪	世♥	世♪	运♥	お♥	娯♥	娯♥	食♥	恋♥	世♥	娯♥	恋♥	行♥	娯↓	お♪	恋♪	行♥
Low	世♥	勉♥	运♪	娯♥	世♥	娯♥	食♥	お♥	世♥	娯♥	食♥	お♪	世♥	运♥	食♥	お♥	世♥	勉♪	娯♥	食♥

Lv3ナカヨシ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	运♪	食♪	お♪	エ♪	世♪	食♪	お♪	恋♪	娯♪	お↓	恋↓	行♪	娯♪	お♪	エ♥	行♪	世♪	娯↓	行♪	ア
Mid	世♥	勉♥	娯♥	お♥	世♥	食♥	お♪	エ♥	世♥	娯♥	お♥	恋♥	世♥	娯♥	恋♥	行♥	世♥	娯♥	お♥	行♥
Low	运♪	食♥	お♥	恋♥	世♥	食♥	お♥	恋♥	世♥	运♪	食♥	お↓	勉♥	勉♥	娯♥	食♥	世♥	世♥	运♥	食♥

Lv3スキ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	娯♪	お♪	恋♪	エ♥	勉♪	食↓	お♪	恋↓	娯↓	恋♪	恋♪	行♪	勉♪	お♪	恋♪	行♪	お♪	恋♪	行♪	ア
Mid	勉♪	勉♥	运♥	エ↓	世♥	运♥	お↓	恋♥	勉↓	お♥	お♥	エ♥	勉♪	娯↓	恋♥	行♥	娯♥	お♥	恋♥	行♥
Low	勉♪	娯♥	食♥	お♥	世♥	运♥	食♥	恋♪	世♥	食♥	お♥	恋♥	世↓	娯♥	お♥	エ♥	勉♥	娯♥	食♪	お♥

关键剧情选择分支表

发生Lv	发生坐标	日期	时间带	选择分支→影响
Lv1デアイ	35，32	1日目	放学后	もちろんですよ→（36，32）、（36，33）出现
				なんの事ですか？→无变化
	39，34	5～6日目	放学后	仆は先辈のことが……→（38，35）出现
				この想いを伝えよう→无变化
				いや、まだ早いな→无变化
LV3ナカヨシ	52，45	24～30日目	休1～昼	选择无影响→（54，42）出现
LV3ナカヨシ	53，43	24～31日目	昼	ゆで卵→获得♥，（53，45）出现
				干しぶどう→♪，（53，45）出现
LV3ナカヨシ	53，44	24～31日目	昼	美也は生意气なので→无变化
				これからは町内一番の～→（52，44）出现
LV3ナカヨシ	54，42	24～30日目	放学后	森岛先辈を牺牲にして逃げる→（54，43）、（54，44）出现，（54，45）消失
				森岛先辈を逃がす→（54，45）出现，（54，43）、（54，44）消失
LV3スキ	52，37	24～34日目	休1～昼	选择无影响→（53，37）出现
Lv3スキ	52，35	29～34日目	放学后	选择无影响→（51，35）出现



青梅竹马的玩伴
CV：新谷良子
班级：2—B
爱好：看别人的笑脸、甜食、管闲事
不擅长：数学、运动、说坏话
其他：最近迷上了制作点心

攻略要点

攻略要点：樱井梨穗子好感度增加的事件非常多，玩家几乎不用刻意去达成太多的条件。而由于和主角是青梅竹马的玩伴，樱井梨穗子的对话事件每轮最多会有4个提示，是所有女生中提示最多的。在某些特定的组合下，即使对话中没能选中其感兴趣的话题，樱井梨穗子的情绪也同样会上升。森岛遥关系等级的提升日期为：第9天，Lv1～Lv2；第23天，Lv2～Lv3。关系等级的提升日期为：第9天，Lv1～Lv2；第23天，Lv2～Lv3。

樱井梨穗子

好感度提升事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	效果
デアイ	31，28	1～2日目	昼	好感度+1
	32，28	1～2日目	放学后	视选择分支而定，好感度+1或2
	29，27	4～5日目	休1	好感度+1
	31，26	4～6日目	昼	视选择分支而定，好感度+1
	32，24	4～8日目	休2	好感度+1
	34，24	6日目	朝	视选择分支而定，好感度+1
	33，23	6日目	休2	好感度+1
	32，22	6～9日目	休2	好感度+1
シリアイ	27，22	10～12日目	昼	好感度+1
	26，20	15～17日目	昼	好感度+1
	24，19	16～18日目	昼	必须触发（25，19），好感度+2
アコガレ	28，21	11～12日目	昼	视选择分支而定，好感度+1
	29，19	12日目	放学后	好感度+1
	28，17	13日目	朝	视选择分支而定，好感度+1
	30，19	12～15日目	休2	好感度+1
	31，18	13～15日目	休2	好感度+2
	31，19	13～15日目	放学后	好感度+1
	35，17	20～23日目	休1	好感度+1
ナカヨシ	19，13	25～29日目	休2	好感度+1
	20，13	25～32日目	昼	好感度+1
	21，13	26～33日目	昼	好感度+2
スキ	26，13	24～27日目	昼	视选择分支而定，好感度+1
	27，13	24～27日目	放学后	视选择分支而定，好感度+0～2
	27，11	26～30日目	休2	好感度+1
	31，11	36～38日目	放学后	视选择分支而定，好感度+2

★ 事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	备注
デアイ	31，23	5～8日目	放学后	（32，24）实行后出现
	30，23	6～9日目	休1、休2	（31，23）选择后出现
シリアイ	25，16	20日目	放学后	（24，17）实行后出现
アコガレ	35，18	19日目	放学后	（34，18）实行后出现
ナカヨシ	21，08	39～40日目	休1、休2、昼	（20，09）实行后出现
スキ	32，11	37～39日目	放学后	（31，11）选择后出现

对话模式

Lv1デアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	勉♪	娯♪	お♪	世♪	娯♪	食♪	食♪	世♪	娯♪	娯♪	恋♪	世♪	娯♪	恋♪	行♪	世♪	恋♪	行♪	ア
Mid	世♪	世♪	娯♥	食♥	世♥	娯♪	娯♥	食♥	勉↓	勉♪	食♪	お♥	世♥	娯♪	お♥	エ♥	世♪	お♥	恋♥	行♥
Low	世♥	勉♥	娯♥	食♥	世♥	运♥	娯♥	食♥	世♥	运♪	娯♥	恋♥	运♪	食♥	お♥	恋♪	世♪	娯♪	食♥	お♥

Lv2シリアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	娯♪	食♪	恋♪	世♪	勉♪	娯♪	食♪	世♪	娯♪	食♪	食♪	世♪	世♪	食♪	エ♪	世♪	娯♪	食♪	ア
Mid	世♥	勉♥	娯♥	お♥	世♥	世♥	勉♥	食♥	世♥	食♪	食♥	食↓	世♥	娯♥	食♥	お♥	世♥	娯♥	食♥	エ♥
Low	世♥	勉♥	运♥	お♥	世♥	勉♥	娯♥	食♥	世♥	勉♥	娯♥	食♥	世♥	世♥	娯♥	食♪	世♥	勉♥	娯♥	お♪

Lv2アコガレ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	勉♪	娯♪	お♪	世♪	娯♪	食♪	お♪	世♪	食♪	お♪	エ♥	世♪	お♪	恋♪	行♪	世♪	エ♪	エ♥	ア
Mid	世♥	勉♥	娯♥	食♪	世♥	运♥	娯	娯♥	世♥	勉♥	娯♪	娯♥	世♥	食♥	お♥	エ↓	勉♪	食♥	お♥	恋♥
Low	世♪	勉♥	お♪	エ♪	世♥	勉♪	娯♥	食♪	世♥	运♥	食♪	エ♥	世♥	勉♥	运♥	食♥	世♥	勉♪	恋♥	エ↓

Lv3ナカヨシ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	世♪	勉♪	娯♪	世♪	勉♪	食♪	お♪	世♪	娯♪	娯♪	食♪	世♪	娯♪	食♪	エ♥	世♪	お♥	エ♪	ア
Mid	世♥	勉♥	勉♥	恋♥	世♥	世♥	食♥	食♥	世♥	勉♥	运♥	食♥	世♥	娯♥	恋♥	行♥	世♥	娯♥	娯♥	行♪
Low	世♥	娯♥	食♥	お♥	世♥	勉♥	娯♥	食♥	世♥	娯♥	食♥	お♥	世♥	勉♥	娯♪	食♥	世♥	勉♥	娯♥	食♪

Lv3スキ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	世♪	食♪	エ♥	勉♪	食♪	恋♪	エ♥	食♪	お♪	恋♪	恋♪	恋♪	エ♥	エ♪	行♪	お♪	エ♪	行♪	ア
Mid	世♥	运♥	娯♥	食♥	世♪	勉↓	娯♥	食♪	世♥	食♥	お♪	行♥	世♪	食♥	お♪	恋♥	世♥	恋♥	エ♥	行♥
Low	世♪	运♪	恋♥	エ♪	世♪	娯♥	食♪	お♥	世♥	娯♥	お♥	恋♥	世♥	娯♥	食♥	エ♥	食♥	お♥	恋♥	行♥

关键剧情选择分支表

发生Lv	发生坐标	日期	时间带	选择分支→影响
Lv1デアイ	32，28	1～2日目	放学后	一绪に归る～→好感度+2
				一人で归る～→好感度+1
	30，27	4日目	休3	选择无影响→（30，26）出现
	31，26	4～6日目	昼	选择无影响→（30，25）、（33，26）出现
	28，26	5～8日目	放学后	选择无影响→（27，25）、（28，25）出现
	31，23	5～8日目	放学后	特に用事も无いし～→好感度＋2、☆入手，（32，22）出现
				あまり气が乗らない～→无变化，（30，23）出现
	34，21	5～9日目	放学约会	选择无影响
	34，24	6日目	朝	梨穗子を助けて～→好感度+1，（33，23）出现
				梨穗子は见舍てて～→无变化，（33，24）出现
				梨穗子をからかって～→无变化，（33，23）出现
Lv2シリアイ	24，21	12～15日目	昼	选择无影响→（23，20）、（23，21）、（24，20）出现
	25，19	15～17日目	放学后	选择无影响→（26，19）消失，（24，19）出现
	25，16	20日目	放学后	选择分支1：～やめておけ→进入选择分支2
				选择分支1：～胜手にしろ→结束对话，（24，16）消失
				选择分支2：何だか～→☆入手，（19，14）、（24，16）出现
				选择分支2：相手の男が～→☆入手，（24，16）消失，（19，14）出现
Lv2アコガレ	28，21	11～12日目	昼	别にかまわない～→好感度+1，（28，20）出现
				うん、そう见られるのは～→无变化，，（28，20）出现
	28，17	13日目	朝	梨穗子に～→好感度+1，（28，19）已触发且未触发（29，19）
				先生に～→无变化，（28，19）已触发且未触发（29，19）
				逃げよう～→BAD END，恋人或者朋友关系通关后追加
Lv3ナカヨシ	19，11	26～32日目	昼	选择无影响
	18，11	32～34日目	放学后	选择无影响→（18，10）出现
	20，10	34～36日目	昼	选择分支1：校庭の前まで行ってみよう→结束对话
				选择分支1：茶道部室まで行ってみよう→进入选择分支2
				选择分支2：飞び起きて胁かしちゃおうかな……→（19，09）出现
				选择分支2：寝たふりでやり过ごそうかな……→（19，09）消失
	23，10	35日目	休日	选择无影响
	22，08	40日目	放学后	选择分支1：いや、特に用事はないよ→进入选择分支2
				选择分支1：ごめん、ちょっと用事があるんだ→BAD END
				选择分支2：そうだな、行こうか→（23，05）发生
				选择分支2：ごめん。行きたくないんだ→BAD END
Lv3スキ	26，13	24～27日目	昼	选择无影响→好感度+1，（26，12）、（27，13）出现
	27，13	24～27日目	放学后	梨穗子に上着をかけてやる→好感度+1，（27，12）、（28，12）、（28，13）出现
				梨穗子の手を握ってやる→（27，12）、（28，12）、（25，13）出现
				梨穗子を抱きしめる→好感度+2，（27，12）、（28，12）、（29，14）出现
	30，11	32日目	昼	选择无影响，对话事件+3
	32，12	33～34日目	休1～昼	诱ってみる→（33，12）出现
				やめておく→无变化
	31，11	36～38日目	放学后	梨穗子を～→好感度+2，（32，11）出现，对话事件+4
				いや～→无变化
	32，11	37～39日目	放学后	诱ってみる→☆入手，（36，05）、（36，06）出现
				诱わない→无变化



七咲逢

喜欢被人照顾的后辈
CV：由加奈
班级：1—B
爱好：大海、社团活动、安静的夜晚
不擅长：吵杂的地方或者啰嗦的人、医院
其他：由于经常参加社团活动所以运动能力很强

攻略要点

七咲逢Lv1デアイ的★事件与褒奖事件为同一事件，“主动出击”成功后即可获得★，Lv2シリアイ的★事件也同样通过这样的方式触发。七咲逢对话事件中每轮的提示最多为两项，少于其他角色的三项。在Lv2シリアイ的初期，玩家需要记得取处理爆弹事件，该段日程与中多纱江以及樱井梨穗子日程相互重合的事件较多。七咲逢关系等级的提升日期为：第11天，Lv1～Lv2；第25天，Lv2～Lv3。

好感度提升事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	效果
デアイ	26，37	5日目	朝	强制事件、好感度+2
	28，40	9日目	放学后	强制事件、好感度+2
シリアイ	26，49	15～17日目	昼	好感度+1
	27，49	16～18日目	昼	（28，49）且排他、好感度+1
	28，49	16～18日目	昼	（27，49）且排他、好感度+1
	27，54	18～23日目	休1，休2，昼	（28，52）且间接排他、好感度+1
	28，52	20～23日目	休1，休2	（27，54）且间接排他、好感度+1
	26，53	18～23日目	休1，休2，昼	视选择分支而定，好感度+1
アコガレ	22，39	13～16日目	放学后	好感度+1
	21，41	16～19日目	昼	好感度+1
	24，40	19～25日目	昼	好感度+1
	19，39	17～19日目	放学后	好感度+1
	23，42	23日目	朝	强制事件、好感度+1
ナカヨシ	21，49	27～30日目	休1，休2	好感度+2
	22，49	27～30日目	放学后	好感度+1
	21，50	32～39日目	放学后	视选择分支而定，好感度+1、
スキ	18，42	26～36日目	昼	好感度+1
	14，43	27～32日目	休1，休2	好感度+1
	16，44	27～32日目	放学后	好感度+1
	13，45	36～37日目	放学后	好感度+1

★事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	备注
デアイ	29，43	10～11日目	休1，休2，昼	会话事件中主动出击成功
	28，43			
	27，43			
シリアイ	27，55	19～25日目	放学后	会话事件中主动出击成功
	25，53	19～25日目	放学后	—
	24，57	18～25日目	放学后（游泳池以外）	—
アコガレ	21，42	21日目	休日	强制事件
ナカヨシ	20，49	30～33日目	放学后	—
スキ	08，48	37～40日目	休1，休2，昼	白天会话事件中主动出击成功

对话模式

Lv1デアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	运♪	食♪	お♪	运♪	运♪	娱♪	恋↓	世♪	食♪	お↓	行♪	运♪	食♪	エ♥	行♪	运♪	娱♪	行♪	ア
Mid	世♥	世♥	运♥	娱♥	世♥	勉♥	运♥	お♪	娱♪	食♥	食♪	恋↓	世♥	勉♥	运♥	行♪	运↓	食♥	お♪	行♪
Low	世♥	勉♥	娱♪	エ↓	世♥	勉♥	运♪	娱♥	世♥	娱♥	食♥	エ↓	世♥	运↓	食♥	お♥	世♥	运♥	食♥	恋♪

对话模式

Lv2シリアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	运↓	食♪	お↓	运♪	运♪	娱♪	恋♪	世♪	娱♪	食♪	お↓	运↓	食♪	恋♥	行♪	勉♪	运♪	行♪	ア
Mid	世♥	世♥	娱♪	お♥	世♥	运♥	食♥	恋♥	娱♪	食♥	お↓	恋♪	世♥	勉♥	运♥	行♥	运♥	娱♥	食♥	行♥
Low	世♥	勉♥	娱♥	食♥	世♥	食♥	恋♥	エ↓	世♪	勉♥	娱♥	エ↓	勉↓	娱♥	食♥	恋♪	世♥	运♥	运♥	食♥

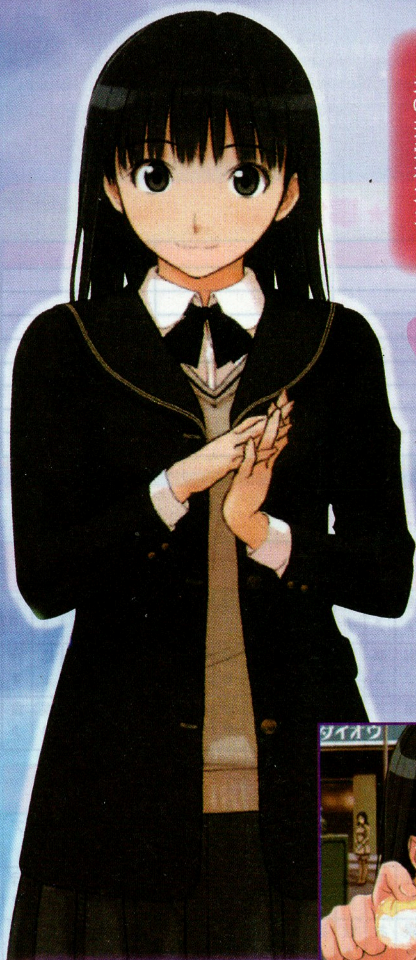
Lv2アコガレ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	运♪	娱♪	お♪	运♪	娱♪	食♪	エ♥	食♪	恋↓	恋↓	行♪	勉♪	运♪	エ♥	行♪	运♪	恋↓	行♪	ア
Mid	世♥	运♥	食♪	お♥	世↓	勉♥	运♥	运♪	世♥	世♥	お♪	恋♥	勉♥	娱↓	恋♥	行♥	运♥	食♥	恋♥	行♥
Low	世♥	运♥	娱♥	恋♥	世♥	勉♥	娱♥	食♥	世♥	运♥	娱♪	エ↓	世♪	世♥	勉↓	お♪	运♥	娱♥	食♥	お♪

Lv3ナカヨシ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	运♪	运♪	食♪	勉↓	运♪	食♪	エ♥	运↓	娱♪	お♪	エ♥	世♪	娱♪	恋♪	行♪	恋♪	恋♪	行♪	ア
Mid	世♪	运♥	娱♥	恋♥	世♥	世♥	食♪	お♥	勉♪	娱♥	娱♥	食♥	运♥	食♪	恋♥	行♥	运♥	娱♪	恋↓	行♥
Low	世♥	勉♥	食♥	食♪	勉♪	运♥	娱♪	お♥	世♥	娱♥	勉♥	エ↓	世♥	勉♪	运♥	娱♥	世♥	运♥	食♥	恋♥

Lv3スキ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	勉↓	娱♪	エ↓	运♪	娱♪	食↓	エ♥	娱♪	恋♪	恋♪	行♪	运♪	食♪	恋↓	行♪	世♪	恋♪	行♪	ア
Mid	运♥	运♥	食♥	お↓	世♥	娱♪	娱♥	食♥	世♥	娱↓	お♪	恋♥	恋♥	エ♪	エ♥	行♥	勉♥	运♪	恋♥	行♥
Low	世♥	娱♥	食♪	エ↓	世♥	运♥	食♥	恋♥	世♥	运♥	娱♥	お♥	世♥	勉↓	娱♥	恋♥	勉♥	运♥	娱♥	食♪

关键剧情选择分支表

发生Lv	发生坐标	日期	时间带	选择分支→影响
Lv1デアイ	28，39	4日目	夜	选择无影响→对话事件+1
	28，38	3～6日目	放学后	选择无影响→（27，39）出现
	27，39	5～9日目	休2	拾ってあげた方が～→（30，40）出现
				仆には关系ないか→（27，38）出现
	30，40	5～10日目	昼	选择无影响→对话事件+1，（29，40）出现
	29，40	5～10日目	放学后	选择无影响
	26，39	5～10日目	放学后	选择无影响
	25，41	11日目	休1、休2、昼	いや、面白い物は～→无变化，对话事件+2
				ううん、ちょっと～→情绪降为Low，对话事件+2
Lv2シリアイ	27，47	12～13日目	放学后	选择无影响→（26，47）消失，（28，48）出现
Lv2アコガレ	21，41	16～19日目	昼	水泳部の期待の新人→对话事件+2
				仆の彼女→对话事件+3
				家原先辈のお气に入り→对话事件+2
	21，39	16～18日目	休1，休2	うん、暇なときは→（23，40）出现
				まぁ顽张って→（23，40）消失
	23，40	16～18日目	休1，休2，昼	基楚から教える→（24，40）出现，（23，41）消失，与好感度事件相关
				公式を暗记させる→（23，41）出现，（24，40）消失
Lv3ナカヨシ	23，50	37～39日目	休1，休2	ぽっちゃりした～→无变化，（22，51）出现
				これだけ部活を～→情绪降为Low，（22，51）出现
				顽张ってダイエット～→无变化，（22，51）出现
	24，52	38～39日目	放学后	よし、七咲のスカートを～→BAD END，（23，52）消失
				そのうどんは～→无变化，（23，52）消失
				うん、うどんの味を～→无变化，（23，52）消失



绚辻词

天下无敌的“优等生”
CV：名家佳织
班级：2-A
爱好：学习、读书、考试、存钱
不擅长：昆虫或者小爬虫
其他：有着不为人知的秘密



攻略要点

班长的对话选择分支并不多，进入Lv3ナカヨシ状态时的对话事件会有两种不同的模式，对话时背景中有人即为“表”，背景中没有即为“里”，这两种模式的对话话题是不同的。在游戏中与绚辻词的所有对话事件中，系统不会给出任何提示。在玩家与棚町薰的关系为スキ活着ナカヨシ时，绚辻词进入Lv3スキ后会有特殊剧情刻意触发。绚辻词关系等级的提升日期为：第11天，Lv1～Lv2；第25天，Lv2～Lv3。

好感度提升事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	效果
デアイ	33，38	2～5日目	休2	好感度+1
	31，41	5～8日目	放学后	好感度+1
	33，42	6日目	放学后	强制事件、视选择分支而定，好感度+2
シリアイ	31，50	18日目	放学后	强制事件、好感度+2
	32，51	20～23日目	放学后	好感度+2
アコガレ	39，42	17～18日目	昼	好感度+2
	38，43	18～20日目	放学后	好感度+2、视选择分支而定，获得
ナカヨシ	39，49	26～29日目	昼	好感度+2
	39，50	26～29日目	放学后	好感度+1
	40，54	33～36日目	休2	好感度+1
スキ	46，49	31日目	休2	好感度+1
	46，50	31～32日目	休2	好感度+1
	45，50	32日目	放学后	好感度+1
	45，51	33日目	放学后	强制事件、好感度+2

★事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	备注
デアイ	32，42	8～10日目	昼	–
シリアイ	35，51	25日目	放学后	强制事件
アコガレ	40，43	19～23日目	放学后	–

发生Lv	坐标	日期	时间带	备注
ナカヨシ	41，55	38～40日目	休1、休2	–
スキ	49，52	38～39日目	休1、休2、昼	–

对话模式

Lv1デアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	娱♪	お♪	恋♪	世♪	勉♪	运♪	娱♪	世♪	娱♪	食↓	お♪	世♪	勉♪	お♪	行♪	世♪	恋♪	行♪	ア
Mid	世♥	世♥	勉♪	运♥	世♥	勉↓	运♪	食♥	世♥	勉♥	娱♪	食♥	勉♥	运♥	恋♥	行♥	娱♥	お♥	行♪	ア
Low	勉♥	运♥	食♥	お♥	世♥	勉♥	运♪	娱♥	世♥	勉♥	娱♥	食♥	勉♪	运♥	食♥	行♥	世♪	勉♥	运♥	娱♥

Lv2アコガレ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	世♪	运♪	エ♥	世♪	勉♪	娱♪	恋♪	世♪	お♪	恋♪	行♥	世♪	娱♪	食♪	恋♪	世↓	娱♪	行♪	ア
Mid	世♥	娱♥	食♥	お♥	世♥	勉♪	娱♥	お♥	世♥	娱♪	食↓	恋♥	世♥	娱♥	お♥	行♪	世♪	娱♥	行♥	ア
Low	世♥	勉♥	食♥	恋♪	世♥	世♪	运♥	行♥	世↓	娱♥	食♥	お♥	世♥	娱♥	恋♥	エ♥	世♥	勉♥	娱♥	恋♥

Lv2シリアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	勉♪	娱♪	食♪	世♪	运♪	娱♪	食♪	勉♪	食♪	恋♥	行♪	世♪	娱↓	お♪	行♪	娱♪	娱♪	行♪	ア
Mid	世↓	勉♥	勉♥	お♥	世♥	勉♪	娱↓	食♥	世♥	运♪	娱♥	食♥	勉♥	お♥	恋♥	行♥	世♪	食↓	お♥	行♥
Low	世♥	运♥	娱♪	食♥	世♥	娱♥	食♪	お♥	世♥	勉↓	运♥	恋♥	世♥	勉♪	运♥	お♪	世♥	勉♥	运♥	食♥

Lv3ナカヨシ（表）	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	娱♪	食♪	恋♪	勉♪	娱♪	娱♪	恋♪	勉♪	お↓	エ↓	行♪	世↓	娱♪	恋♪	行♪	恋♪	エ♥	行♪	ア
Mid	世♪	食♥	お♥	エ♥	世♥	勉♪	运♥	お♥	娱♪	食♥	お♥	恋♥	娱♥	食♪	エ♥	行♥	勉♥	恋♥	エ♪	行♥
Low	世♥	娱♥	食♥	お♥	世♥	食♥	お♥	お♥	世♥	勉♥	运♥	食♥	世↓	勉♥	运♥	エ♥	勉♥	运♥	娱↓	お♥

Lv3ナカヨシ（里）	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	勉♪	娱♥	食↓	勉↓	运♪	恋♪	エ↓	世♪	恋♪	エ♪	行♪	娱♪	恋♪	恋♪	行♪	娱♪	食♪	行♪	ア
Mid	世♥	勉♥	运↓	娱♪	世↓	勉♥	娱↓	お♥	世♪	勉♪	お♥	恋↓	运♥	食♪	恋♥	行♥	娱♥	お♥	恋♥	行♥
Low	勉♥	运♪	娱♥	エ♥	勉♥	娱♪	食♥	エ♥	世♥	勉♪	运♥	お♥	勉♥	运♥	お♥	エ♪	勉♥	娱♥	食♥	お♪

Lv3スキ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	お♪	恋♪	エ↓	世♪	勉♪	娱↓	食♪	食♪	お↓	エ♪	行♥	娱♪	恋↓	エ♪	行♪	食♪	恋♪	行♪	ア
Mid	世↓	娱♥	お♥	恋♥	勉♥	勉♥	お♪	恋♥	世↓	娱♥	恋♥	恋♥	娱♥	食↓	エ♥	行♥	お♪	恋↓	エ♥	行♥
Low	世♥	娱♥	食♥	エ♥	世♥	食♥	お♥	エ♥	世♥	娱♥	食♥	恋♥	世♥	运♥	食♪	エ♥	世♪	娱♥	食♥	お♥

关键剧情选择分支表

发生Lv	发生坐标	日期	时间带	选择分支→影响
Lv1デアイ	34，36	1～2日目	放学后	选择无影响
	33，42	6日目	放学后	仆、手传おうか？→好感度+2，☆入手
				大変だろうけど～→无变化
	32，42	8～10日目	昼	选择无影响
	33，43	9～11日目	昼	选择无影响→对话事件+2
Lv2アコガレ	40，42	17～20日目	放学后	选择无影响
	38，43	18～20日目	放学后	……うん、分かったよ→获得♪，好感度+2
				そ、そう言われても→好感度+2
Lv3ナカヨシ	39，49	26～29日目	昼	选择无影响



喜欢粘人的乖女孩
CV：今野宏美
班级：1—B
爱好：诚实靠得住的人、牛奶、甜食
不擅长：地震、香水、麻辣
其他：坐电车上学的途中喜欢读书

攻略要点

中多纱江是主角的后辈，同时也是美也的挚友，在游戏中同样有着极高的人气。Lv2アコガレ状态下中多纱江是否能获得★，会和森岛遥的关键剧情存在日程冲突，两者攻略时只能选其一。对话事件中，中多纱江的话题提示每轮最多有两个。中多纱江关系等级的提升日期为：第10天，Lv1～Lv2；第24天，Lv2～Lv3。

★事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	备注
デアイ	26，27	5～8日目	昼	—
シリアイ	21，28	17日目	放学后	—
	20，28	18日目	放学后	—
アコガレ	19，21	18日目	放学后	—
ナカヨシ	10，26	29～38日目	休1，休2	—
	09，26	30～38日目	休1，休2	—
	08，26	36～38日目	休1，休2	—
スキ	14，17	36～40日目	休1，休2，昼	—

对话模式

Lv1デアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	勉♪	娯♪	食♪	世♪	勉↓	食♪	お♪	世♪	勉↓	恋♪	行♪	世♪	お♪	恋♪	行♪	世♪	食♪	行♪	ア
Mid	世♥	勉♥	娯♥	食♥	世♥	勉♥	勉♪	娯♪	世↓	运♥	食♥	食♪	娯♥	お♥	恋♥	行♥	世♥	勉♥	恋↓	行♥
Low	世♥	勉♪	运♪	食♥	世♥	勉♥	运♥	お♥	世♪	勉♥	食♥	お♥	世♥	勉♪	娯♥	食♥	世♥	运♥	娯♥	食♪

Lv2シリアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	勉♪	娯♪	食♪	世♪	勉♪	娯↓	お↓	食♪	食♪	恋↓	行♪	娯♪	食♪	お↓	行♪	お♪	恋♪	行♪	ア
Mid	世♥	勉♥	食♥	お♥	世♪	娯♥	食♥	エ↓	世♥	运♥	娯↓	食♥	世♥	娯♥	恋↓	行♥	勉♥	运♪	お♥	行♥
Low	世♪	运♪	娯♥	食♥	世♪	运♥	娯♥	お♥	世♪	运♪	娯♥	食♥	世♪	娯♥	娯♥	食♥	世♥	勉♪	娯♪	食♪

Lv2アコガレ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	勉♪	运♪	食♪	勉♪	娯♪	お↓	恋↓	世♪	恋♪	恋♪	行♪	世♪	勉♪	恋♪	行♪	娯♪	恋♪	行♪	ア
Mid	世♥	勉♥	食♥	お♪	世♥	世♥	娯♥	食♥	世♥	运↓	お♪	恋↓	世♥	食↓	恋♥	行♥	运↓	恋♥	恋♥	行♥
Low	世♪	运♥	娯♥	食♥	世♥	勉♪	运♪	娯♥	世♥	勉♥	お♥	恋♥	世♥	娯♪	食♥	お♥	世♥	勉♪	娯♥	食♥

Lv3ナカヨシ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	娯♪	娯♪	食♪	世♪	运♪	娯♪	エ♥	娯↓	食♪	恋♥	行♪	お♪	恋♪	行♪	行♪	食♪	恋♪	恋♪	ア
Mid	世♥	勉♥	运♥	娯↓	世♪	勉♥	娯♥	食↓	世↓	娯	エ♥	行♥	食♥	食♥	お♥	恋↓	娯♪	恋♪	恋♪	行♥
Low	世♥	勉♪	运♪	お♪	世♥	勉♥	运♥	食♥	世♥	食♪	お♥	行♥	世♥	勉♪	娯♥	お♥	世♥	运♪	お♥	エ♥

Lv3スキ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	勉♪	食♪	恋♪	运♪	食↓	食♪	お♪	勉♪	运↓	恋♪	行♪	勉♪	お♪	恋♪	行♪	娯♪	恋↓	行♪	ア
Mid	世♥	勉♥	娯♥	エ↓	世♥	运♥	娯♥	エ↓	お♥	恋♥	エ♪	行♥	食♥	お♥	エ↓	行♥	娯♥	お♪	エ♥	行♥
Low	世♪	勉♥	运♥	食♪	世♥	食♥	お♥	恋♥	世♥	恋♪	エ♪	行♥	世♥	勉♪	运♪	食♥	世♥	勉♪	运♥	食♥



发生Lv	坐标	日期	时间带	效果
デアイ	28，32	2～4日目	休2	好感度+1
	29，31	2～4日目	休2	好感度+1
	28，29	3～5日目	昼	好感度+1
	27，29	4～6日目	休1	好感度+1、视选择分支获得
	26，30	5～9日目	昼	好感度+1
	25，27	6～9日目	休1，休2	好感度+2
シリアイ	21，32	11～16日目	放学后	好感度+1
	20，31	12～16日目	昼	好感度+1
	22，28	17日目	昼	视选择肢而定，好感度+1
				诱いを受ける→☆（21，28）出现
				断る→（19，29）、すっぽかす→（20，29）→☆（20，28）
	18，28	18～23日目	昼	好感度+1
	18，30	19～24日目	昼	好感度+1
アコガレ	16，24	12～15日目	休1，休2	好感度+1
	15，23	13～16日目	昼	好感度+1
	19，23	13～16日目	昼	好感度+1
	21，24	15日目	放学后	好感度+1
	20，20	19日目	休1	视选择肢而定，好感度+1
ナカヨシ	16，31	25～26日目	休1，休2	视选择肢而定，好感度+2
	15，31	25～26日目	放学后	实行（16，31）选择“断る”后出现、好感度+1
	12，28	29～31日目	昼	实行（13，27）且排他、好感度+1
	13，27	30～31日目	休1，休2	实行（12，28）且排他、视选择肢而定，好感度+1
	12，27	30～31日目	昼	好感度+1
	10，29	29～33日目	休1，休2	取得★后消失、好感度+1
	10，28	29～33日目	昼	取得★后消失、好感度+1
	10，27	29～34日目	休1，休2	取得★后消失、好感度+1
スキ	09，23	26～29日目	放学后	好感度+1
	12，20	29～31日目	休1，休2	好感度+1
	10，21	30～33日目	昼	好感度+1
	12，18	30～33日目	昼	好感度+2

关键剧情选择分支表

Lv1デアイ	27，29	4～6日目	休1	全力で顽张る→无变化，好感度+1
				适当に顽张る→获得♪，好感度+1
				顽张らない→获得♪，好感度+1
	26，27	5～8日目	昼	好きな人などいない→☆入手，（25，27）、（17，24）出现
				好きな人がいるよ→无变化，（25，27）、（17，24）消失
				中多さんが好き→☆入手，（25，27）、（17，24）出现



随性的爽朗少女
CV：佐藤利奈
班级：2–A
爱好：活泼的气氛、恋爱的话题、开玩笑
不擅长：阴晦的气氛、无聊、开不起玩笑的人
其他：痴迷于新产品和限定商品

棚町薫

攻略要点

棚町薫是游戏中和主角最亲密无间的女生。Lv3スキ状态下，白天实现对话事件中的“主动出击”可以获得★。由于和樱井梨穗子是初中时代的死党，所以两人的事件会有日程重合。棚町薫关系等级的提升日期为：第10天，Lv1～Lv2；第24天，Lv2～Lv3。

好感度提升事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	效果
デアイ	35，28	4日目	放学后	强制事件、好感度+2
	37，28	5～8日目	昼	视选择肢而定，好感度+2
シリアイ	41，20	13日目	放学后	（40，21）实行后的强制事件，视选择肢而定，好感度+1
	41，21	15日目	昼	好感度+2
	43，18	22～24日目	放学后	视选择肢而定，好感度+1
アコガレ	44，26	11～15日目	放学后	好感度+2
	47，26	12～16日目	放学后	好感度+1
	48，25	16～19日目	放学后	好感度+1
	50，25	20日目	放学后	强制事件、好感度+1
ナカヨシ	43，13	25～27日目	昼	好感度+1
	45，13	26～29日目	放学后	好感度+2
	47，11	29～36日目	放学后	好感度+1
	48，11	30～37日目	休1，休2	好感度+2
スキ	52，21	25～27日目	放学后	视选择肢而定，好感度+2
	54，21	29日目	放学后	好感度+1
	56，20	33～39日目	休1，休2，昼	好感度+1

★事件

发生Lv	坐标	日期	时间带	备注
デアイ	38，28	6～9日目	休1，休2，昼	–
シリアイ	44，19	20～23日目	放学后	–
アコガレ	49，25	20日目	休1，休2	–
ナカヨシ	46，12	27～34日目	放学后	–
スキ	58，18	36～40日目	休1，休2	白天会话事件中主动出击成功

对话模式

Lv1デアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	世↓	娯♪	お♪	运♪	娯♪	食♪	お↓	お♪	お♪	エ♥	行♪	世♪	娯♪	お♪	行♪	世♪	お♪	恋♪	ア
Mid	世♥	运♥	娯↓	お♥	世♥	娯♥	食↓	お↓	世♪	娯♥	食♥	お♥	世♥	运♥	恋♥	行♥	勉♪	娯♥	お♪	行♪
Low	世♥	运♪	娯♥	食♥	世♥	娯♥	食♥	お♥	世♥	运♥	娯♥	お♥	世♪	勉↓	娯♥	食♥	世♪	娯♥	食♥	恋♥

Lv2シリアイ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	娯♪	食↓	お♪	运♪	娯♪	娯♪	お♪	食↓	恋♪	エ♥	行♪	勉♪	娯♪	食♪	行♪	娯♪	食♪	行♪	ア
Mid	世♥	世♥	运♥	娯♥	世♥	勉↓	娯♥	食♪	食♥	お♥	お♥	恋♥	世♥	娯♥	食♥	行♥	世♥	食↓	食↓	行♪
Low	世♥	勉♪	运♥	娯♥	世♥	娯♥	食♥	お♥	世♥	勉♥	运♥	食♥	世♪	娯♥	食♥	お♥	世♥	运♥	お♥	恋♥

Lv2アコガレ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	运♪	娯♪	食♪	世♪	运♪	お♪	恋♪	恋♪	恋♪	エ♥	行♪	食♪	恋♪	エ♪	行♪	娯↓	お♪	行♪	ア
Mid	世♥	世↓	娯♥	食♥	世↓	勉↓	お♥	恋♥	食♥	食♥	お♥	恋♥	世♥	お♥	恋↓	行♥	世♥	娯♥	行♪	ア
Low	世♥	运♥	娯♥	食♥	世♥	娯♥	お♥	恋♥	世♥	运↓	お♥	恋♥	勉♥	运♥	お♥	恋♥	世♥	勉♥	食♥	恋♥

Lv3ナカヨシ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世♪	运♪	食♪	恋♪	世♪	食♪	お♪	恋♪	お♪	お♪	エ♥	行♪	娯♪	食♪	エ♪	行♪	娯♪	お♪	行♪	ア
Mid	世↓	世♥	お♥	恋♥	勉↓	娯♥	食♥	お♪	娯♥	食♥	お♥	恋↓	娯♥	食♥	エ♥	行♥	娯♥	食♥	エ♪	行♥
Low	世♥	勉♥	运♥	食♥	世♥	世♪	勉↓	お♥	世♥	娯♥	食♥	お♥	世♥	运♥	娯♥	お♥	世♥	运♥	娯♥	食♥

Lv3スキ	第1轮				第2轮				第3轮				第4轮				第5轮			
Hi	世↓	运♪	娯♪	食♪	世♪	娯♪	お♪	恋♪	恋♥	恋↓	エ♥	行♪	お♪	恋♪	エ♪	行♪	恋♪	エ♪	行♪	ア
Mid	娯♪	娯♥	食♥	お♥	世♥	娯♥	お♥	恋♥	勉↓	お♪	お♪	恋♥	世♥	勉♪	恋♪	行♥	运♥	娯♥	お♥	行♥
Low	世♥	运♥	娯♥	恋♥	世♥	食♥	お♥	恋♥	世♥	娯↓	お♥	恋♥	勉↓	运♥	娯♥	恋♥	世♥	娯♥	食♪	お♥

关键剧情选择分支表

发生Lv	发生坐标	日期	时间带	选择分支→影响
Lv1デアイ	35，27	5～8日目	昼	薫に聞いてみる→获得，（36，25）出现
				田中さんに聞いてみる→无变化，（36，25）出现
	36，28	5～6日目	休1	止めに入る→获得♥，（36，26）、（36，27）、（37，28）出现
				默ってみている→无变化，（36，26）、（36，27）、（37，28）出现
	37，28	5～8日目	昼	そういうのも悪くない……かな→好感度+2，（37，29）消失，（38，28）、（38，29）、（39，28）、（39，29）出现
				別に仆たちには必要ないだろ→无变化，（37，29）出现，（38，28）、（38，29）、（39，28）、（39，29）消失
	38，23	5～10日目	放学约会	选择无影响
	37，27	6～8日目	放学后	全部选择“ちゃんと答える”→（37，26）消失，（38，26）出现
				未全部选择“ちゃんと答える”→（37，26）出现，（38，26）消失
Lv2シリアイ	40，21	13日目	昼	よし、せっかくだし行くか！→（42，22）消失，（41，20）、（41，21）（42，20）出现
				……ガセネタじゃないのか？→ （42，22）、（41，20）消失，（41，21）（42，20）出现
	41，20	13日目	放学后	小回りすればいいだろう→（40，20）出现
				大回りしておくか→好感度+1，（40，20）出现
	41，21	15日目	昼	右……か？→好感度+2，（43，21）消失，（42，21）、（44，21）出现
				左だっ！→ 好感度+2，（42，21）消失，（43，21）、（44，21）出现
	43，21	15日目	放学后	选择无影响
	44，20	18～19日目	休1～昼	そう……なのかな→（45，20）、（45，21）消失，（43，19）出现
				妒いてなんかないよ！→ （45，20）、（45，21）出现，（43，19）消失
	43，18	22～24日目	放学后	でも、気にするほどの事でもないか……→无变化
				もしかして何か企んでるのか？→好感度+1，（42，17）、（43，17）、（44，17）出现
Lv2アコガレ	48，26	13～17日目	放学后	仆はいないと思うけど……→（49，26）消失，（47，25）出现
				いる……んじゃないかなぁ→（49，26）出现，（47，25）消失
	49，25	20日目	休1～2	特に用事はない→☆入手，（50，26）、（43，14）消失，（50，25）、（53，23）出现
				やりたい事があったような→无变化，（50，25）消失，（50，26）出现
Lv3ナカヨシ	47，13	29～34日目	放学后	穴を見てみる→BAD END
				やっぱり→无变化
	44，10	35日目	休假约会	选择无影响
	45，11	40日目	放学后	うん、そうしようか！→（49，05）出现
				ごめん、実はもう予定が……→BAD END
	48，04	41日目	クリスマス	ぼ、仆は絶対～→无变化
				分かったよ、～→无变化
				出てもいいけど～→GAME OVER（田中END）
Lv3スキ	52，21	25～27日目	放学后	薫を追いかけない→无变化，（53，21）、（54，22）消失，（53，20）出现
				薫を追いかける→好感度+2，（52，22）、（54，22）消失，（53，21）、（53，20）出现
	54，20	30～32日目	放学后	选择无影响→（52，20）、（53，19）、（54，18）、（54，19）、（56，20）出现
	52，20	33～34日目	休1～休2	薫を誘ってみる→无变化，（51，20）出现
				誘わないでおく→无变化，（51，20）消失
	56，20	33~39日目	休1～昼	选择无影响→好感度+1
	51，20	35日目	休假约会	选择无影响



作为PSP上的一款原创《机战》同时也是系列诞生20周年的纪念作品，厂商对本作可是给予了足够的重视，不仅是PS2上大受好评的《机战Z》的续篇，同时游戏还将分为上下篇来制作，这款《破界篇》正是其中的第一部。

文 乌冬

S·RPG	第2次超级机器人大战Z 破界篇 第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇		
NBGI	2011年4月14日	日版	1人
7329日元	无对应周边		全年龄

系统

操作介绍

一般操作

键位	作用
方向键	光标移动
滑杆	缩放地图大小
○	确定/调出主菜单（无选定目标时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）
×	取消/查看地形效果（无选定目标时）/跳过战斗动画（战斗中）
△	查看以前对话（对话中）
□	快捷键，可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、中途存档）和选定目标时（变形、使用精神、查看能力）/分段跳过战斗动画（战斗中）/精神多选（使用精神时）
START	标记地图
L、R	切换到可行动角色/切换攻击目标（选择攻击目标时）

特殊操作

键位	作用
△+L	快速选定敌方机体/快速切换援护防御ON/OFF（战斗准备界面时）
△+R	快速选定敌方机体/快速切换战斗动画ON/OFF（战斗准备界面时）
R+○	加快剧情对话速度
R+START	直接跳过剧情对话
R+L+SELECT+START	快速复位游戏（此时按住START键不放可快速读档）
△+方向键	加快光标移动速度
R+方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

主角生日相关

游戏开始时可设定主角的名字、生日和血型，其中生日和血型会对主角可习得的精神产生影响，除了一般的组合外，像是本作制作人寺田贵信生日这种特殊组合也依然存在，下面给出所有的生日和血型组合供大家参考。

特殊生日组合

游戏默认	集中(15)	直感(20)	脱力(30)	气合(35)	直击(25)	魂(50)
11月11日（B型）	感应(10)	集中(10)	不屈(10)	气迫(45)	勇气(50)	觉醒(60)

一般生日组合

白羊座（3月21日～4月19日）						
A型	集中(15)	努力(15)	直感(20)	突击(30)	热血(35)	觉醒(55)
B型	集中(15)	幸运(35)	不屈(10)	直感(20)	气迫(50)	魂(55)
AB型	集中(15)	直感(20)	气合(35)	脱力(30)	热血(35)	勇气(60)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(30)	突击(30)	魂(55)
金牛座（4月20日～5月20日）						
A型	集中(15)	努力(20)	加速(15)	直感(20)	直击(25)	魂(55)
B型	集中(15)	幸运(40)	直感(20)	脱力(30)	热血(35)	觉醒(65)
AB型	集中(15)	加速(10)	气合(35)	直感(20)	脱力(30)	魂(55)
O型	集中(15)	直感(20)	狙击(20)	突击(25)	热血(35)	勇气(55)
双子座（5月21日～6月21日）						
A型	集中(15)	气合(30)	直感(20)	分析(15)	直击(25)	魂(55)
B型	集中(15)	加速(15)	幸运(35)	直感(20)	狙击(20)	魂(55)
AB型	集中(15)	脱力(30)	加速(15)	直感(20)	热血(30)	觉醒(65)
O型	集中(15)	直感(20)	狙击(20)	分析(15)	气合(35)	魂(55)
巨蟹座（6月22日～7月22日）						
A型	集中(15)	努力(15)	直击(25)	直感(20)	魂(55)	补给(55)
B型	集中(15)	幸运(40)	直感(20)	狙击(20)	热血(40)	觉醒(60)
AB型	集中(15)	不屈(15)	直感(20)	激励(45)	热血(35)	觉醒(60)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(15)	气合(35)	激励(45)	勇气(50)
狮子座（7月23日～8月22日）						
A型	集中(15)	不屈(10)	直感(20)	气合(35)	热血(35)	觉醒(60)
B型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	幸运(35)	气迫(60)	魂(55)
AB型	集中(15)	不屈(15)	直感(20)	脱力(30)	气合(30)	魂(55)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	热血(35)	突击(25)	勇气(60)
处女座（8月23日～9月22日）						
A型	集中(15)	努力(15)	直感(20)	狙击(15)	热血(35)	勇气(60)
B型	集中(15)	幸运(35)	脱力(30)	直感(20)	狙击(20)	魂(55)
AB型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	狙击(20)	魂(55)	补给(55)
O型	集中(15)	铁壁(25)	直感(20)	狙击(15)	热血(35)	觉醒(60)
天秤座（9月23日～10月23日）						
A型	集中(15)	直感(20)	铁壁(20)	气合(35)	热血(35)	觉醒(55)
B型	集中(15)	幸运(30)	直感(20)	狙击(20)	气合(35)	魂(55)
AB型	集中(15)	直感(20)	脱力(30)	气合(35)	直击(25)	魂(55)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(35)	热血(30)	觉醒(60)

天蝎座（10月24日～11月22日）						
A型	集中(15)	努力(15)	铁壁(25)	直感(20)	直击(20)	魂(55)
B型	集中(15)	加速(15)	幸运(35)	直感(20)	突击(25)	魂(55)
AB型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	热血(35)	勇气(60)	觉醒(55)
O型	集中(15)	加速(15)	不屈(10)	直感(20)	突击(30)	魂(55)
射手座（11月23日～12月21日）						
A型	集中(15)	加速(15)	努力(20)	直感(20)	直击(25)	魂(55)
B型	集中(15)	幸运(35)	狙击(20)	直感(20)	热血(35)	觉醒(60)
AB型	集中(15)	加速(15)	气合(35)	直感(20)	热血(35)	觉醒(55)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(30)	突击(30)	魂(55)
摩羯座（12月22日～1月20日）						
A型	集中(15)	努力(10)	直感(20)	突击(25)	热血(35)	觉醒(60)
B型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(35)	魂(55)	补给(50)
AB型	集中(15)	不屈(10)	努力(15)	直感(20)	热血(35)	勇气(60)
O型	集中(15)	不屈(15)	直感(20)	铁壁(25)	气迫(50)	魂(55)
水瓶座（1月21日～2月18日）						
A型	集中(15)	分析(15)	加速(15)	直感(20)	热血(30)	勇气(60)
B型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	激励(45)	气迫(45)	魂(55)
AB型	集中(15)	狙击(20)	分析(20)	直感(20)	热血(35)	觉醒(60)
O型	集中(15)	加速(10)	直感(20)	气合(30)	热血(35)	魂(55)
双鱼座（2月19日～3月20日）						
A型	集中(15)	直感(20)	气合(35)	热血(35)	勇气(60)	觉醒(65)
B型	集中(15)	幸运(35)	直感(20)	脱力(30)	热血(35)	勇气(60)
AB型	集中(15)	狙击(20)	加速(15)	直感(30)	热血(35)	觉醒(55)
O型	集中(15)	加速(10)	狙击(20)	直感(20)	直击(30)	魂(55)

SR点

SR点也就是以前作品中的熟练度，主要影响游戏的难度，SR点多时系统判定难度为Hard，敌机的数量以及机体改造段数较多，击破敌人时获得的金钱为1.0倍；SR点少时统判定难度为Normal，敌机的数量以及机体改造段数较少，击破敌人时获得的金钱为1.2倍。SR点的获得条件根据每关而异，具体条件会在后面的攻略中给出。

围攻补正

当我方机体将敌机包围时，会对最终伤害起到补正效果，具体为2～3机加5%，4机时加10%，被围攻的机体图标上会以"PIs"的字样显示当前的补正效果。

体积补正

各机体根据大小分为S、M、L和2L四种，当攻击比自己小的敌机时命中会减少，而攻击比自己大的敌机时伤害会减少，具体每相隔一级有10%的补正。比如S体积的机体攻击M体积的机体时伤害只有通常的90%，L体积的机体攻击M体积的机体时命中会比正常减少10%。

连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会重置。

信赖补正

原作中存在人际关系的角色，在机体邻接时，可以得到特定的能力补正，具体为恋爱关系加伤害，友情关系加命中与回避，竞争对手关系加会心率，所以出击单位里有同作品的角色存在时，就不妨将他们放在一起吧。

副任务

13话后整备界面会开启副任务（サブオーダー）选项，选择后可让上一话没有出战的机师执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如下：

任务	作用
トレーニング	参加的机师可以获得20点PP值
パトロール	参加的机师的击坠数+2
シミュレーション	参加的机师可以获得500经验值
资金调达	可获得参加此任务的机师的等级总和×500的资金

资料

全精神效果一览

名称	对象/持续时间	效果
热血	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2倍，和魂一起使用的情况下，魂的效果优先
魂	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2.5倍，和热血一起使用的情况下，魂的效果优先
ひらめき	自机/一次	100%回避敌人攻击，在ひらめき和对方必中都发动的情况下，ひらめき的效果优先
不屈	自机/一次	受到攻击时，伤害变为10
铁壁	自机/一回合	受到的伤害变为1/4
集中	自机/一回合	一回合内角色的命中、回避率上升30%
必中	自机/一回合	一回合内角色的命中率变为100%
感应	我方一机/一回合	指定目标获得"必中"效果
直感	自机/一回合	同时获得"必中"和"ひらめき"的效果
加速	自机/一次	机体移动力+3
觉醒	自机/一次	行动回数+1，重复无效
根性	自机/一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	自机/一次	完全回复自机HP
信赖	我方一机	指定单位HP回复2500
友情	我方一机	指定单位HP完全回复
补给	我方一机	指定单位弹药和EN完全回复
气合	自机	角色气力+10
气迫	自机	角色气力+30
激励	自机周围	邻接的我方气力+5
てかげん	自机/一次	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP，只对比自己技量低的敌人有效。
狙击	自机	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
直击	自机/一次	无视因机体体积大小带来的伤害减少以及与防御相关的特殊能力、技能无效
侦查	敌方一机	查看指定敌方单位的具体情报资料
脱力	敌方一机	指定目标的气力-10
幸运	自机/一次	下次战斗获得的资金变为2倍
祝福	我方一机	指定我方一机获得"幸运"效果
努力	自机/一次	战斗获得的经验值变为2倍
应援	我方一机	指定单位获得"努力"效果
爱	自机/一次	同时获得"加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力"的效果
勇气	自机/一次	同时获得"加速、热血、必中、不屈、气合、直击"的效果
再动	我方一机	指定目标获得"觉醒"效果
突击	自机/一回合	除地图武器以外的武器可移动后使用
分析	敌方一机/一回合	指定敌机受到的伤害变为1.1倍，攻击时造成的伤害变为0.9倍
かく乱	敌全体/一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
期待	我方一机	指定单位SP恢复50

机师技能一览

先天技能

名称	效果
SP回复	每回合SP回复10
强运	击坠敌机时获得的资金变为1.2倍，使用精神幸运时不发动
指挥官	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，技能等级越高指挥范围越大
战术指挥	可使用战术指挥指令，使目标单位的能力一回合内变化
超能力	命中率和回避率上升，效果随技能等级提升
超A级超能力	超能力L9+每回合SP回复10
ゲーマー	气力130以上时技量+10
ゲームチャンプ	气力130以上时技量+30
オーバーセンス	命中率、回避率、フォトンマット的效果和特定武器的攻击力上升，效果随技能等级提升
ネゴシエイター	战斗后对手的气力−3，修理费清算时技能持有者在场可免费
ニュータイプ	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
SEED	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍，最终命中率、回避率、会心率+20%
精密攻击	会心发生时伤害为1.5倍
野性化	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少
社长	过关时出击机师的PP+5
サラリーマン	升级时、每击坠10机时、过关在场时PP+3
？？？？？（异能生存体）	HP在10%以下时命中、回避+30，格斗、射击、防御、技量+20
2回行动（敌人专有）	1回合行动2次
天才（敌人专有）	命中率、回避率、会心率+20%
极（敌人专有）	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+30%

PP可习得技能

名称	效果	所需PP
ブロッキング	持有盾的机体能发动“盾防御”减轻伤害，持有剑的机体能发动“切拂”免受伤害，发动几率根据与对手的技量差而定	60
底力	随机体HP减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，效果随技能等级提升	20+10×等级
援护攻击	为邻接同伴进行援护攻击，技能等级决定援护的次数	100+20×等级
再攻击	自己的技量比对手高20时，可以自己对自己施行援护攻击	200
援护防御	为邻接同伴进行援护防御，技能等级决定援护的次数	100+20×等级
SPアップ	最大SP随技能等级每级上升5	60+10×等级
カウンター	在敌人攻击前先进行反击，发动几率根据与对手的技量差而定	20+10×等级
斗争心	出击时气力+10	100
战意高扬	出击后从第二回合开始每回合气力+3	100
气力+(回避)	回避敌人的攻击时在原来的气力增减基础上气力+1	80
气力+(命中)	命中敌人时在原来的气力增减基础上气力+1	80
气力+(ダメージ)	受到敌人攻击伤害时在原来的气力增减基础上气力+2	80
气力+(击破)	我方击坠敌机时在原来的气力增减基础上气力+1	80
Eセーブ	武器的消费EN变为80%	180
Bセーブ	武器的弹数变为1.5倍（小数点后面舍去）	180
连携攻击	进行援护攻击时必定会心	200
见切り	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+10%	150
气力限界突破	气力上限变为170	150
サイズ差补正无视	无视因机体体积大小带来的伤害减少	200
ガード	气力130以上时受到攻击的最终伤害变为80%	150
精神耐性	对手武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效（作为副驾驶时不发动）	100
修理スキル	修理的HP回复量变为1.5倍	100
补给スキル	补给机体可以移动后再补给	180
パーツ供给	可以对邻接单位使用消费系强化芯片	120
连续行动	气力120以上时击破敌机可再行动一次（1回合发动一次）	300
ダッシュ	机体移动力+1，气力130以上时+2	220
ヒット&アウェイ	可攻击后再移动	200

机师ACE奖励

注：ACE的要求击坠数为70。

无敌超人珍宝3

神胜平	反击时的伤害变为1.2倍

无敌钢人泰坦3

破岚万丈	过关时资金+30000

无敌机器人托莱达G7

竹尾ワッ太	特殊技能“社长”的效果变为2倍
柿小路梅麻吕	过关时获得1个“郁绘のおやつ”

宇宙大帝GOD Σ

坛斗志也	“盾防御”发生时，受到的伤害变为0.8倍

宇宙战士巴鲁迪奥斯

マリン・レイガン	特殊能力“亚空间突入”的发生几率+15%

六神合体Godmars

明神タケル	特殊技能“超能力”变为“超A级超能力”
飞鸟ケンジ	命中率、回避率+15%

战斗机甲 撒奔格鲁

ジロン・アモス	HP30%以下时每回合开始自动使用“根性”
エルチ・カーゴ	获得资金+50%
ティンプ・シャローン	回避率+20%、移动力+1

装甲骑兵Votoms

キリコ・キュービィー	气力130以上时全武器的攻击力+300
ファンタムレディ	给キリコ进行援护攻击时攻击力1.5倍
グレゴルー・ガロッシュ	武器弹数变为1.5倍
ノル・バーコフ	回避率+20%、移动力+1
ダレ・コチャック	获得资金+25%
ガリー・ゴダン	会心率+30%
グレンボラッシュ・ドロカ・ザキ	特殊技能“カウンター”的发生几率+30%

超时空世纪奥加斯

桂木桂	身边有女性机师邻接时，攻击伤害变为1.2倍
アテナ・ヘンダーソン	命中率、回避率、会心率+10%

机动战士Z高达

カミーユ・ビダン	反击时给予伤害变为1.2倍，会心率+20%
クワトロ・バジーナ	连续目标补正无效
ファ・ユイリィ	“激励”消费的SP变为30

机动战士高达 逆袭的夏亚

アムロ・レイ	搭乘高达系机体时运动性、照准值+10

新机动战记高达W

ヒイロ・ユイ	回避率+20%、移动力+1
デュオ・マックスウエル	会心率+30%
カトル・ラバーバ・ウィナー	参加援护攻击、援护防御时气力+10
トロワ・バートン	回避率+15%、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
张五飞	气力130以上时每回合开始自动使用直击
ゼクス・マーキス	每回合开始时，除自己外的我方单位气力+2

机动新世纪高达X

ガロード・ラン	气力120以上时每回合开始自动使用幸运
ウィッツ・スー	获得资金+20%、移动力+1
ロアビィ・ロイ	获得资金+20%、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

∀高达

ロラン・セアック	每回合开始时SP回复5
ハリー・オード	命中率、会心率+15%

机动战士高达SEED DESTINY

シン・アスカ	回避率+15%、反击时伤害变为1.1倍
キラ・ヤマト	射击武器的伤害变为1.1倍
アスラン・ザラ	格斗武器的伤害变为1.1倍
ルナマリア・ホーク	必中消费的SP变为15

机动战士高达00

刹那・F・セイエイ	攻击太阳炉搭载机、ガンダム系机体时伤害变为1.5倍
ロックオン・ストラトス	会心率+40%
アレルヤ・ハプティズム	回避率+20%
ハレルヤ	命中率+20%
アレルヤ+ハレルヤ	回避率+20% 命中率+20%

ティエリア・アーデ	气力130以上时每回合开始自动使用"直击"
スメラギ・李・ノリエガ	特殊技能"指挥官"的效果变为2倍
セルゲイ・スミルノフ	每回合开始时，除自己外的我方单位气力+2
ソーマ・ピーリス	命中率+30%、回避率+30%

超兽机神断空我

藤原忍	特殊技能"野生化"发动时会心率+30%

兽装机攻断空我 Nova

飞鹰葵	特殊技能"野生化"发动时使用觉醒（只限一次）
エイーダ・ロッサ	特殊技能"カウンター"的发生几率+30%

真盖塔 世界最后之日

流龙马	气力150以上时攻击伤害变为1.3倍
神隼人	特殊能力"ゲッタービジョン"的发生几率+20%
巴武藏	精神指令"气合"变为"气迫"

真魔神 冲击！Z篇

兜甲儿	气力130以上时攻击伤害变为1.2倍
弓さやか	修理的HP回复量变为2倍

地球防卫企业 Dai Guard

赤木骏介	精神指令中的"热血"变为"魂"
饭冢	武器的弹数变为1.5倍

The Big O

ロジャー・スミス	特殊技能"ネゴシエイター"的气力降低效果变为-5

返乡战士

ゲイナー・サンガ	特殊技能"ゲーマー"变为"ゲームチャンプ"
ゲイン・ビジョウ	命中率+15%、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
シンシア・レーン	回避率、会心率+15%
サラ・コダマ	武器"ガウリ队总攻击"的攻击力+400

超重神GRAVION Zwei

天空侍斗牙	斗牙、エイジ、琉菜、ミヅキ、エイナ、リィル的最大SP+10
フェイ・シンルー	气力120以上时每回合开始自动使用努力

创圣的大天使

アポロ	出击时气力+20
シリウス・ド・アリシア	格斗+25
シルヴィア・ド・アリシア	射击+25
红丽花	技量+25
ピエール・ヴィエラ	防御+25
ジュン・リー	命中+25
つぐみ・ローゼンマイヤー	回避+25

Code Geass 反叛的鲁鲁修

ゼロ	战术指挥的效果范围+2
红月カレン	格斗武器的伤害变为1.1倍
藤堂镜志朗	被击坠时HP会剩下10
扇要	援护防御时受到的伤害变为0.5倍
玉城真一郎	"幸运"消费的SP变为20
枢木スザク	气力130以上时攻击伤害变为1.2倍

天元突破红莲螺岩

カミナ	气力上限+30
シモン	出击时气力+30
キタン	气力130以上时每回合开始自动使用"根性"
ヨーコ	武器"超电导ライフル"的攻击力+1000、射程+1、命中+30、弹数+3
ダヤッカ	气力130以上时每回合开始自动使用"突击"
ロシウ	气力130以上时每回合开始自动使用"不屈"

超时空要塞F

早乙女アルト	移动后可变形
ミハエル・ブラン	身边有女性机师邻接时，命中率、回避率+15%
ルカ・アンジェローニ	"かく乱"消费的SP变为40
クラン・クラン	地图上有ミシェル时，每回合开始气力+3
オズマ・リー	强化芯片"Fボンバーのディスク"的效果变为2倍
カナリア・ベルシュタイン	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ジェフリー・ワイルダー	邻接的S.M.S队员命中率、回避率+20%
ブレラ・スターン	移动力+3

交响诗篇 彩虹满载

レントン・サーストン	レントン、エウレカ、ニルヴァーシュ的最大SP+30
ホランド・ノヴァク	HP20%以下时攻击伤害变为1.3倍
タルホ・ユーキ	精神指令"热血"变更为"爱"

原创

クロウ・ブルースト	获得资金+25%、气力130以上时攻击伤害变为1.1倍
マルグリット・ピステール	反击时伤害变为1.2倍
アサキム・ドーウィン	攻击伤害变为1.2倍

机体特殊能力一览

名称	效果
Iフィールド	受到光线类武器攻击时伤害减少1000，发动时消费10点EN
フォトンマット	受到伤害减少1000+オーバーセンス等级×100，气力110以上发动，发动时消费5点EN
GNフィールド	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
辐射波动	受到伤害减少1500，气力110以上发动，发动时消费10点EN
VPS装甲	受到光线类武器以外的攻击时伤害减少2000，发动时消费10点EN
修理装置	为邻接我方单位和自机回复HP（可移动后使用）
补给装置	为邻接我方单位回复EN（不可移动后使用）
剑装备	持有特殊技能"ブロッキング"时，一定几率发动"切拂"使对方的攻击无效
盾装备	防御时伤害减少为60%，持有特殊技能"ブロッキング"时，受到攻击一定几率发动"盾防御"减轻伤害
变形	可使用指令"变形"改变为其他形态
超兽合神	气力130以上时可使用指令"超兽合神"合体为ダンクーガノヴァ
六神合体	气力130以上时可使用指令"六神合体"合体为ゴッドマーズ
ゲッタービジョン	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
真・ゲッタービジョン	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
分身	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
ハイパージャマー	气力130以上时发动，30%的几率完全回避敌人攻击
亚空间突入	气力130以上时发动，移动时无视地形的影响，25%的几率完全回避敌人攻击
トリニティチャージ	一关一次可使用指令"トリニティC"完全回复EN
ジャミング机能	周围2格以内的我方单位最终命中率和回避率+10%
オーバースキル	气力130以上时发动，效果根据机体而异
バイオセンサー	气力130以上时，有ニュータイプL5技能的机体强化
サイコフレーム	气力130以上时，有ニュータイプL5技能的机体强化
机关暴走	ダンクーガノヴァ超兽合神5回合后强制变回ノヴァイーグル，同关卡里不能再次合体
反阳子爆弹	持有此技能的机体被击坠直接Game Over
单分离	被击坠和使用特别指令"单分离"时变为别的机体
操纵者交代	可使用特别指令"操纵者交代"交换主机师与副机师
螺旋力发动	气力130以上时"HP回复（小）"发动，并且攻击伤害会有螺旋力等级以及气力带来的加成
エレメントシステム	气力130以上时，主机师的能力值以3名机师中最高的那项为准
KLF	没有空中的每回合自然EN消费
对精神攻击	对方武器的特殊效果"能力半减"、"行动不能"、"气力低下"、"SP低下"无效化
EN回复	自军回合开始时回复EN，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
HP回复	自军回合开始时回复HP，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
D・フォルト（敌人专有）	1500以下伤害无效化、发动时消费5点EN
オールキャンセラー（敌人专有）	对武器的特殊效果"能力半减"、"行动不能"、"气力低下"、"SP低下"、"EN▼"、"运动性▼"、"照准值▼"、"装甲值▼"无效化

机体强化芯片一览

名称	效果
バーニアユニット	移动力+1
ハイパーニアユニット	移动力+2
补助ISC	移动力+1 运动性+10
マッスルシリンダー	运动性+10
チチリウムチップ	运动性+20
精密照准レンズ	照准值+10
クエント制センサー	照准值+20
スナイパーキット	会心补正+20
高性能レーダー	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
脊髓反应コネクタ	照准值+20、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

ハロ	移动力+2，运动性、照准值+25，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
Eカーボンアーマー	HP+500，装甲+100
ガンダニュウムアーマー	HP+1000，装甲+150
超合金Z	HP+1200，装甲+250，我方行动时EN回复最大值的10%
ユグドラシルドライブ	最大EN+150
电力受信アンテナ	我方行动时EN回复最大值的10%
オートリペアマシン	我方行动时HP回复最大值的10%
バリアフィールド	受到攻击的伤害减少1000，发动时消费5点EN
ハイパージャマー	为机体附加ハイパージャマー能力
勇者の印	运动性+25、照准值+25、会心补正+25、装甲+200
钢の魂	运动性+30、照准值+30、会心补正+30、装甲+250
DMユニット	运动性+10、照准值+10
DMアーマー	装甲+100 我方行动时HP回复最大值的10%
DMレーダー	会心补正+20，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
DMアダプター	移动力+1，机体、武器的全地形适应变为A
DMアダプターS	移动力+2，机体、武器的全地形适应变为S
フライトモジュール	机体、武器的空中地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在空中移动
スラスターモジュール	机体、武器的宇宙地形适应变为S
ランドモジュール	机体、武器的陆地地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在陆地移动
スクリューモジュール	机体、武器的海里地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在海里移动
A－アダプター	机体、武器的全地形适应变为A
S－アダプター	机体、武器的全地形适应变为S
プロペラントタンク	自机EN全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
カードリッジ	自机但要全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
リペアキット	自机HP全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
スーパーリペアキット	自机的HP、EN、弹药全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
郁绘のおやつ	主机师的SP回复20，一关只能使用一次（使用后不消失）
ブタモグラのステーキ	主机师的SP回复40，一关只能使用一次（使用后不消失）
娘娘名物まぐろマン	主机师的SP全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
アドレナリンアンプル	出击时气力+5
サイキックリアクター	出击时气力+10
カミナのサングラス	出击时气力+20
Fボンバーのディスク	出击后从第二回合开始每回合气力+3
シェリルのディスク	主机师的SP每回合回复10
ランカのディスク	主机师获得PP变为2倍（不能重复）

机体全改造奖励

无敌超人珍宝3

ザンボット3	有月亮的关卡武器“ザンボット・ムーン・アタック”必定会心

无敌钢人泰坦3

ダイターン3	运动性+50

无敌机器人托莱达G7

トライダーG7	武器“トライダー・バード・アタック”的攻击力+300、射程+2
シャトル	补给时对方机师的气力不会下降

宇宙大帝GOD Σ

ゴッドシグマ	海陆空的机体地形适应变为S

宇宙战士巴鲁迪奥斯

バルディオス	特殊能力“亚空间突入”没有气力使用限制

六神合体Godmars

ガイヤー	特殊能力“六神合体”没有气力使用限制
ゴッドマーズ	特殊能力“六神合体”没有气力使用限制
コスモクラッシャー	武器“トリプル・レーザー”的攻击力+500

战斗机甲 撒奔格鲁

ウォーカーギャリア	武器“ウォーカーギャリア・フルパワー”的攻击力+400
ザブングル	武器“ザブングル・フルパワー”的攻击力+300

装甲骑兵Votoms

スコープドッグ	所有武器的会心率+30
スコープドッグRM	所有武器的会心率+30
スコープドッグRSC	所有武器的会心率+30
スコープドッグTC・LRS	所有武器的会心率+30
ブルーティッシュドッグ	移动力+1
スコープドッグTC・ISS	所有武器的会心率+30
スコープドッグTC・LRS(グレゴルー机)	移动力+1

超时空世纪奥加斯

オーガス	所有武器的攻击力+300
ナイキック アテナ机	所有武器的攻击力+300

机动战士Z高达

Zガンダム	获得特殊能力“バイオセンサー”
百式	追加武器“メガ・バズーカ・ランチャー(MAP兵器)”
メタス	修理的HP回复量变为2倍

机动战士高达 逆袭的夏亚

νガンダム	特获得殊能力“サイコ・フレーム”

新机动战记高达W

ウイングガンダム	武器“バスターライフル(MAP兵器)”的弹数+2
ガンダムデスサイズ	所有武器的命中+30、会心率+30
ガンダムヘビーアームズ	所有武器的弹数1.5倍
ガンダムサンドロック	装甲值+300
シェンロンガンダム	武器“ドラゴンハング”的射程+2

机动新世纪高达X

ガンダムDX	武器“ツインサテライトキャノン”的蓄力回合−1
ガンダムエアマスターバースト	移动力+1、空的地形适应(机体和武器)变为S
ガンダムレオパルドデストロイ	所有武器的弹数变为1.5倍

∀高达

∀ガンダム	获得特殊能力“HP回复(中)” “EN回复(中)”
スモー(ゴールドタイプ)	特殊能力“EN回复(小)”变为“EN回复(中)”

机动战士高达SEED DESTINY

ストライクフリーダムガンダム	特殊能力“EN回复(小)”变为“EN回复(中)”
∞ジャスティスガンダム	特殊能力“EN回复(小)”变为“EN回复(中)”
デスティニーガンダム	所有武器的攻击力+300
フォースインパルスガンダム	最大EN+100、运动性+20、照准值+20

机动战士高达00

ガンダムエクシア	所有格斗武器的攻击力+400
ガンダムデュナメス	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
ガンダムキュリオス	所有武器可移动后使用
ガンダムヴァーチェ	最大EN+100
ガンダムナドレ	最大EN+100
プトレマイオス	修理的HP回复量变为2倍

超兽机神断空我

ファイナルダンクーガ	最大EN+100

兽装机攻断空我 Nova

ノヴァイーグル	所有武器の命中+10、会心率+10
ダンクーガノヴァ	所有武器の命中+10、会心率+10
ダンクーガノヴァマックスゴッド	所有武器の命中+10、会心率+10

真魔神 冲击！Z篇

マジンガーZ	特殊能力“EN回复(小)”变为“EN回复(中)”
アフロダイA	每回合开始时邻接单位回复20%的HP

地球防卫企业 Dai Guard

ダイ・ガード	带“ノット”字的武器弹数+1

The Big O

ビッグオー	追加武器“プラズマ・ギミック”

返乡战士

キングゲイナー	特殊能力“オーバースキル”强化
エンペランザ	所有武器可移动后使用
ドミネーター	武器“オーバースキル连打”的攻击力+300
パンサー	最大HP+1000、装甲值+500

超重神GRAVION Zwei

ソルグラヴィオン	获得特殊能力“HP回复(中)”
グラントルーパー	武器“ライトニング・デトネイター”的攻击力+500

创圣的大天使

ソーラーアクエリオン	获得特殊能力"HP回复(中)"
アクエリオンマーズ	获得特殊能力"HP回复(中)"
アクエリオンルナ	获得特殊能力"HP回复(中)"

Code Geass 反叛的鲁鲁修

サザーランド	最大EN+100
无赖(ゼロ机)	最大EN+100
ガウエイン	最大EN+100
グラスゴー(カレン机)	所有格斗武器的攻击力+500
红莲贰式	武器"辐射波动机构"的攻击力+500
グラスゴー(扇机)	修理的HP回复量变为2倍
无赖(扇机)	修理的HP回复量变为2倍
グラスゴー(玉城机)	补给时对方机师的气力不会下降
无赖(玉城机)	补给时对方机师的气力不会下降
月下	格斗武器追加"バリア贯通"效果
ランスロット・エアキャバルリー	武器"MVS二刀流"的攻击力+300

天元突破红莲螺岩

グレンラガン	被击坠时HP会剩下10
グレン	被击坠时HP会剩下10
ラガン	被击坠时HP会剩下10
キングキタン	最高HP+500、装甲值+300
ダヤッカイザー	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ヨーコMタンク	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ダイグレン	搭载机体时的回复量变为100%

超时空要塞F

VF-25Fメサイア F	所有武器的攻击力+300
VF-25Fメサイア B	所有武器的攻击力+300
VF-25Fメサイア F・SP	所有武器的攻击力+300
VF-25Fメサイア B・SP	所有武器的攻击力+300
VF-25Fメサイア F・AP	所有武器的攻击力+300
VF-25Fメサイア B・AP	所有武器的攻击力+300
VF-25Fメサイア F・TP	所有武器的攻击力+300
VF-25Fメサイア B・TP	所有武器的攻击力+300
VF-25Gメサイア F	武器"スナイパーライフル(精密射击)"的攻击力+400、射程+1
VF-25Gメサイア B	
VF-25Gメサイア F・SP	
VF-25Gメサイア B・SP	
RVF-25メサイア F	特殊能力"ジャミング机能"的范围+1
RVF-25メサイア B	
RVF-25メサイア F・SP	
RVF-25メサイア B・SP	
VF-25Sメサイア F	所有武器的会心率+20
VF-25Sメサイア B	所有武器的会心率+20
VF-25Sメサイア F・AP	所有武器的会心率+20
VF-25Sメサイア B・AP	所有武器的会心率+20
VB-6ケーニッヒモンスター-S	最大HP+500、装甲值+300
VB-6ケーニッヒモンスター-G	最大HP+500、装甲值+300
クァドラン・レア	武器"ピクシーフォーメーションアタック"的攻击力+300、会心率+30
マクロス・クォーター要塞舰型F	搭载机体时的回复量变为100%
マクロス・クォーター强攻型	

交响诗篇 彩虹满载

ニルヴァーシュ	获得特殊能力"HP回复(中)"和"EN回复(中)"
ニルヴァーシュ spec2	
ニルヴァーシュ specV	
ターミナス 303	所有武器攻击力+300
ターミナス 303 SP	所有武器攻击力+300
月光号	武器"トラパルザー炮一齐发射"的消费EN变为40

原创

ブラスタ	移动力+1、获得特殊能力"EN回复(小)"
アクシオ	获得特殊能力"EN回复(小)"
パールネイル	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

合体攻击

2机合体攻击

名称	参与机体1	参与机体2
キャノンボールアタック	グレン	ラガン
Wわんぱくアタック	トライダーG7	ザンボット3
ギガドリルブレイクスペシャル(43话A追加)	グレンラガン	ダイグレン
コンビネーションアサルト(28话追加)	ストライクフリーダム	∞ジャスティス
GNアームズ(37话追加)	ガンダムエクシア	プトレマイオス
GNアームズ(37话追加)	ガンダムデュナメス	プトレマイオス

3机合体攻击

名称	参与机体1	参与机体2	参与机体3
无敌コンビネーション	トライダーG7	ザンボット3	ダイターン3

全关卡攻略

全关卡流程图



- 分支A 国连に引き续き协力する
  - 第24话A 异邦人の来访
  - 第25话A 远い世界
  - 第26话A 集う力
  - 第27话A 咒われし放浪者
- 分支B 宇宙に上がる
  - 第24话B 相容れぬ遂行者
  - 第25话B 新たな来访者
  - 第26话B 断ち切られる归路
  - 第27话B 黑衣の狩人
- 分支C エリア11へ向かう
  - 第24话C ナリタ攻防战
  - 第25话C 绊
  - 第26话C ギアス対ギアス
  - 第27话C 神の岛

- 第28话 放浪のZEUTH
- 第29话 反击の狼烟
- 第30话 ストレート・フルクラム
- 第31话 对决！マーズとマーグ！
- 第32话 あばよ、ダチ公…
- 第33话 天を突く命

- 分支A 日本へ向かう
  - 第34话A 思い出の中の父
  - 第35话A 进击！机械兽大作战！
  - 第36话A 命の果てにあるもの。
- 分支B ソレスタルビーイングに同行する
  - 第34话B メモリアル・デビュー
  - 第35话B 恶意の矛先
  - 第36话B 托される意志
- 分支C エリア11へ向かう
  - 第34话C 囚われの心
  - 第35话C 炎
  - 第36话C 血染めのユフィ

- 第37话 雄々しく……そして、美しく
- 第38话 果たされる约束
- 第39话 ザ・ラストレッドショルダー
- 第40话 降临！！ 真なる者！
- 第41话 マーグ、その命

- 分支A 暗黑大陆へ向かう
  - 第42话A 明日への凯歌
  - 第43话A 王都テッペリンへ
  - 第44话A 怒りの螺旋王
- 分支B 宇宙へ向かう
  - 第42话B 想い重ねて、宇宙へ
  - 第43话B ロゼの决意
  - 第44话B 未来への飞翔

- 第45话 リトル・クイーン
- 第46话 邪恶の化身
- 第47话 迎えられる胜者
- 第48话 夜明けの钟
- 第49话 虹
- 最终话 破界の世纪

关卡要点

第1话 100万Gの男

胜利条件
1.敌全灭

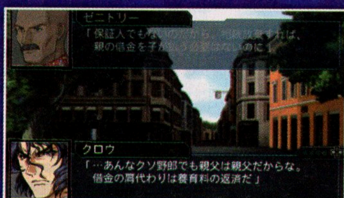
败北条件
1.我方任意机体被击坠

SR点获得条件
3回合内过关

可获得强化芯片
无

关卡要点

初期的敌人不强，即使被打中也无大碍，积极进攻争取在两回合以全灭初期敌机，随后会有次元兽作为敌方增援登场，同时主角机追加新的武器。使用新武器可轻松解决上面的两只次元兽，而下面的两只则要交给我方的增援——五飞，由于五飞的シェンロンガンダム无法秒杀次元兽，无法采取像主角一样的逐个击坠打法，需要先分别把两只次元兽打伤后，然后再在第三回合敌人行动时靠反击全灭敌人。过关后的对话选项将决定主角机武器的攻击倾向，玩家按喜好选择即可。



第2话 変わる世界

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方任意机体被击坠

SR点获得条件
3回合我方行动以内过关

可获得强化芯片
リペアキット（イナクト）

关卡要点

一开始是刹那和帕特利克（パトリック）的单挑，ガンダムエクシア的能力很强，使用集中后可确保在第一回合敌人行动时将帕特利克击坠。接着敌方追加8架杂兵，同时我方也会有主角以及洛克昂（ロックオン）助阵，让主角和洛克昂攻击较远的敌人，刹那和之后登场的迪奥（デュオ）负责收拾近处的敌人，获得SR点不成问题。过关后的剧情有分支选项，选“日本へ向かう”进入A路线，选“ソレスタルビーイングを追う”则进入B路线。



第3话A 始动！マジンガー！

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ガラダK7或ダブラスM2

败北条件
1.我方任意机体被击坠

SR点获得条件
机械兽登场后3回合内过关

可获得强化芯片
プロペラントタンク（ダブラスM2）
ランドモジュール（ガラダK7）

关卡要点

击破一架敌机或迎来第三回合主角机才会登场，同时甲儿换乘マジンガーZ。之后出现的机械兽ガラダK7和ダブラスM2只需击坠其中一架就能过关，两块芯片中由于ランドモジュール比プロペラントタンク更能对攻略下关起到作用，所以推荐以ガラダK7为目标。机械兽出现下回合或把其中的一架机械兽的HP削减到1万以下时会发生剧情，マジンガーZ追加新武装，同时阿雷路亚（アレルヤ）和提耶利亚（ティエリア）作为我方增援登场，下方的杂兵可交给他们处理。

第3话B 战火を呼ぶ流星

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方机体被击坠

SR点获得条件
3回合以内敌全灭

可获得强化芯片
无

关卡要点

虽然初期只有主角一架机，不过敌人也只是杂兵，加个集中冲过去就足以应付。第二回合或击坠两架敌机后，我方增援希罗（ヒイロ）和敌方增援萨古斯（ゼクス）登场，现在萨古斯的机体还不强，可让希罗和他单挑。和萨古斯交战后敌我方再次出现增援，同样也是各打各的即可，《高达00》众整体实力较强，只要优先攻击格拉汉姆（グラハム），较弱的杂兵靠反击来打，这样在第三回合就能消灭所有敌人过关。

第4话A やってきた灾厄

胜利条件
1.击坠ヘテロダイン
2.击坠ガラダK7或ダブラスM2（ヘテロダイン击坠后）

败北条件
1.我方机体被击坠

SR点获得条件
机械兽登场后3回合内过关

可获得强化芯片
プロペラントタンク（ダブラスM2）
ランドモジュール（ガラダK7）

关卡要点

达成初期目标后ダイガード的HP和精神都会全回复，所以一开始就使用精神全力进攻吧。上一关跑掉的那只机械兽会在这关再次出

现，以目前ダイガード的实力还不足以以一敌多，最好不要太靠前，另外ダンクーガノヴァ会作为NPC登场，注意别给它抢走经验值了。机械兽出现的下回合主角一行也会赶到，要获得SR点就得马上往机械兽的方向移动，算上赶路，实际上只有1回合的时间对付它，攻击时要多利用主角的援护攻击，其他的杂兵则能打几架是几架。过关后的剧情有分支选项，选择“甲儿达と行动を共にする”进入A路线，选择“ソレスタルビーイングを追う”则进入B路线。

第4话B 混沌の战场

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方机体被击坠
SR点获得条件
パトリック登场后3回合内，将其他敌人全灭后再击坠パトリック
可获得强化芯片
无

关卡要点

初期战斗只需把卡多鲁（カトル）或多洛华（トロワ）机体的HP削减到40%以下，又或是迎来第三回合都会触发剧情，敌我双方增援的同时两人也会变为同伴，当然，如果想要资金，也可以算好HP将其中一架击坠。和第4话A同样，增援的下回合ダンクーガノヴァ会作为NPC登场，注意在每回合结束时最好不要留下残血的杂兵，以免被它捡便宜。另外スコープドッグRS部队的机师能力较强，特别是基利可（キリコ）的几个能力相当恐怖，得集中火力优先将他击坠。过关后的剧情有分支选项，选择“ソレスタルビーイングに投降する”进入B路线，选择“コロニーのガンダムを追う”则进入C路线。



第5话A こちら宇宙の何でも屋

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
SR点获得条件
机械兽登场后3回合内过关
可获得强化芯片
スクリューモジュール（ノナカーゴH2）
郁绘のおやつ（过关后）

关卡要点

非常简单的一关，让トライダーG7冲上去积极反击能很快全灭初期敌人。随后依然是熟悉的机械兽军团，而我方主力部队则在敌增援的下回合赶到。敌增援里只有机械兽ノナカーゴH2比较棘手，移动时最好是让マジンガーZ和主角机一起行动，方便使用援护攻击将其击破，另外シャトル的驾驶员拥有脱力，不妨利用一下。

第5话B 超兽合神！

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
SR点获得条件
3回合以内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

关卡开始后让主角机往上移动，其余机体则往右边前进，击坠两架敌机后葵的ノヴァイーグル作为我方增援登场，接着再干掉敌方5台机体发生剧情，ノヴァイーグル会合体为ダンクーガノヴァ，之后让ダンクーガノヴァ使用加速、必中、铁壁后冲到树林里，保留EN使用断空炮反击新出现的战车型ジェノサイドロン，这样等第三回合我方行动完，敌人的战车型ジェノサイドロン基本也只剩残血了，利用反击全灭敌人就能获得SR点。

第5话C バトリング

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠スコープドッグ（コニン）
败北条件
1.キリコ被击坠
2.我方任意机体被击坠
SR点获得条件
ヒイロ和デュオ登场后2回合内全灭所有敌人后击坠コニン
可获得强化芯片
无

关卡要点

基利可的能力很强，初期的两架杂兵对于他来说非常轻松，解决掉之后是与卡莲（カレン）的单挑，将卡莲机体的HP削减到一定程度或经过两个回合后发生剧情，敌方的大部队出现，而我军则有主角和卡莲加盟。此后敌我双方还会各有一次增援，增援里的BOSS会集中攻击基利可，如果此时基利可已经触发了底力Lv9战斗会非常轻松，可放心将他放在BOSS的射程内反击，而其他机体就抓紧时间消灭杂兵，争取在规定时间内获得SR点。

第6话A 目觉める力

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.タケル被击坠
SR点获得条件
5回合我方行动以内过关
可获得强化芯片
无

关卡要点

一开始就让ケンジ使用集中后往上冲，争取最短的时间内击破2架敌机，这样武（タケル）就会换乘ガイヤー，同时我方大部队会在地图右边登场。这关没有敌援军，只要击破初期敌人就可过关，由于四架バルバラ的HP较多，要获得SR点的话，大部队出现后主角和トライダーG7两架会飞的机体就要赶快往地图中央移动，目标是中间的两架バルバラ，，而一左一右的则留给ガイヤー和マジンガーZ即可。

第6话B 远い平和へ

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ティエレン（高机动型B）
败北条件
1.我方全灭
SR点获得条件
3回合内消灭初期所有敌人
可获得强化芯片
Eカーボンアーマー【ティエレン（高机动型B）】

关卡要点

这关的难点在于下方的两架地上空母型ジェノサイドロン，只要能击破它们，SR点也就不难入手了。关卡开始后最好让移动力高的主角、刹那和阿雷路亚全力往下冲，移动时尽量让刹那进入敌机的攻击范围，这样就能在敌方行动时让刹那反击来增加气力，以尽快达到120的气力发动连续行动技能，而阿雷路亚的ヒット＆アウェイ技能也可以多多利用，制造残血的敌兵让刹那来击坠。全灭初期敌人后，地图左侧出现增援部队共计15架机体，虽然数量比较多但实力并不强，可以让提耶利亚上前迎击，除了指挥官机体外，其他杂兵都无法打穿护罩。

第6话C 魔神が生まれた日

胜利条件
1.敌全灭
2.将ランスロット以外的敌人全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
SR点获得条件
カレン登场后3回合内过关
可获得强化芯片
ランドモジュール（ランスロット）

关卡要点

全灭初期敌人后地图西和西



北会出现新的增援，所以初期敌机所剩无几时就可以提前往这里移动了，击破两架增援的敌机或增援下回合卡莲、扇、玉置作为我方战斗人员登场，同时我方机体全部自动移动到地图上方，敌方则再次追加4架机体。卡莲、扇和玉置的机体能力较差，而本关只要我方任意一台机体被击坠就算任务失败，因此最好将他们放置在安全的位置，主要靠主角机和基利可进行反击灭敌。最后登场的朱雀（スザク）不要求击坠，不过他身上有一块不错的芯片，击破后还会无限复活，有实力的话可以多挑战几次赚取资金，当然，最好是在不影响SR点获得的前提下。

第7话A 惊异の六神合体

胜利条件
1.击坠グルダー
2.敌全灭
败北条件
1.タケル被击坠
SR点获得条件
4回合我方行动以内全灭其他敌人再击坠グルダー
可获得强化芯片
アドレナリンアンブル（グルダー）

关卡要点

和上一关一样，需要击破两架初期敌人我方大部队才会登场，所以一开始就瞄准最近的两个杂兵吧。大部队登场的同时武的ガイヤー也会合体为ゴッドマーズ，有气力150的ゴッドマーズ在，目标グルダー根本不是对手，其他机体只要抓紧时间清理杂兵以获得SR点。达成胜利条件后次元兽作为敌增援出现，这里就没什么需要注意的地方了，按一般方法攻略即可。



第7话B 出击！！ゲッターロボ！

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方全灭
3.龙马被击坠
SR点获得条件
インベーダー出现后3回合以内将其全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

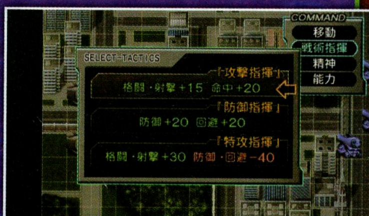
敌人一共有三拨，击坠7架初期敌机或迎来第三回合时发生剧情，第一拨敌人自动被全灭的同时第二拨敌人于地图左侧登场。第二拨敌人的数量较多，想获得SR点的话就得积极出击，以主力机体为中心，尽量削减敌人数量。增援出现的下回合或击破两架增援后第三拨敌人出现，同时我方增援ゲッター也会登场，ゲッター的实力不弱，可以马上投入战斗。注意达成SR点条件的同时也会过关，所以过关前记得多消灭几只次元兽赚取金钱和经验。

第7话C その名はゼロ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ゼロ被击坠
SR点获得条件
4回合我方行动以内全灭敌人
可获得强化芯片
无

关卡要点

这关没有增援，一开始就可放开手进攻，Zero（ゼロ）的机体虽然不强，不过独有的战术指挥指可以一回合内提升指定范围内目标的能力，对过关非常有用，要多多利用。本关的所有敌人一开始就会主动进攻，因此我们只需要保持主力机体在敌人的攻击范围内就可以通过反击快速灭敌，4回合内完成战斗不成问题。



第8话A 试される觉悟

胜利条件
1.击坠グローブ
2.击坠ストロンガーT4（グローブ击坠后）
3.击坠グロイザーX10（ストロンガーT4击坠后）
败北条件
1.赤木被击坠
2.甲儿被击坠
3.グロイザーX10到达指定地点
SR点获得条件
3回合以内全灭其他敌人再击坠グローブ
可获得强化芯片
无

关卡要点

只要和グローブ发生战斗就会有次元兽作为敌增援出现，同时SR点条件改为3回合内全灭次元兽再击坠グローブ。グローブ有HP回复（中），先累积伤害再击破的方法是行不通的，最好先集中消灭次元兽，最后再对グローブ发起总攻击。击破グローブ后ダイ・ガード追加新武器，同时地图左下出现新的敌增援。敌增援的下回合ガイヤー登场，武一出场气力就有130，可以马上合体为ゴッドマーズ，以减轻先出场机体的负担。完成第二个胜利条件后关卡还没结束，这时机械兽グロイザーX10在地图下方出现，接下来还要阻止它到达地图上方的指定地点，有了之前累积下来的气力，再加上マジンガーZ新追加的武器，很快就能将它击破。

第8话B 引き铁は谁がために

胜利条件
1.インベーダー全灭
败北条件
1.ハレルヤ被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
5回合我方行动以内将インベーダー和ティエレンタオツー击坠
可获得强化芯片
スラスターモジュール（ティエレンタオツー）

关卡要点

这关开始时只有阿雷路亚一人，没改造过的话战前最好是将实用的芯片装在他机体上，这样打起来会轻松一点。SR点的关键在于一开始就得积极出击，尽快击坠两架杂兵后让我方主力部队出场，然后派移动力高的机体冲到地图上方消灭两架不肯移动的杂兵。另外敌人里的ピーリス（皮里斯）会集中攻击阿雷路亚，可以让阿雷路亚每回合使用集中来应付，还有必须在全灭其他敌人前先击坠她才能拿到SR点。过关后的剧情有关系到第10话的分支选项，选“日本へ向かう”进入分支A，选“エリア11へ向かう”进入分支B。



第8话C 皇女と魔女

胜利条件
1.击坠サザーランド（ジェレミア）
2.敌全灭
败北条件
1.ヒイロ被击坠
2.我方全灭
3.スザク被击坠
SR点获得条件
次元兽登场后3回合内敌全灭
可获得强化芯片
精密照准レンズ（ブルーティッシュドッグ）

关卡要点

初期我方只有希罗一人，我方大部队需要第二回合才会在地图下方登场，击破敌人里的サザーランド会导致初期敌人撤退，因此建议最后再对付它。初期敌人全灭或撤退后次元兽在地图右下方位置出现，次元兽的HP比较多，并且移动后不能发动攻击，最好是在附近布下兵力，这样就能在第一时间对次元兽进行攻击，并且轮到它们行动时也能靠反击来增加输出，3回合内SR点轻松入手。



第9话 次元震

胜利条件
1.敌全灭
2.全灭次元兽？？？以外的次元兽（第二次敌增援后）
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.タルホ或ホランド被击坠
3.ブトレマイオス被击坠
SR点获得条件
第二次敌增援后3回合以内达成胜利条件
可获得强化芯片
DMユニット（次元兽？？？）

关卡要点

击破3架初期敌人或第二回合霍兰德（ホランド）和塔尔荷（タルホ）作为我方增援登场，第四回合或者全灭初期敌人后次元兽出现，再下回合我方大部队赶到，同时出现第二批次元兽，这时主角会因为被击坠而离场。要获得SR点最好在大部队出来后就马上击破2只次元兽，这样另一条路线我方部队也会赶到，清敌效率可大大增加。次元兽？？？虽然不要求击坠，但它身上有一块现时来说不错的芯片，不想错过的玩家可以挑战一下。次元兽？？？的HP达2万，而且还有麻烦的HP回复（小）以及防护罩，对付它最有效的还是超级系的各种必杀技，所以一开始尽量给超级系提升气力，还有由于主角被击坠，援护就得靠洛克昂，特别是他机体的最后一招要留几发用来援护。另外次元兽？？？的初始位置会根据主角的站位而定，一开始主角可以边打边往我方增援出现的位置移动，能让大部队省下不少路程。



第10话A お前のドリルで天を突け！！

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.シモン被击坠（前半）
2.ブトレマイオス被击坠（后半）
SR点获得条件
4回合我方行动以内过关
可获得强化芯片
无

关卡要点

本关分为两个部分，第一部分的敌机用精神血拼即可，击破后进入下半部分，回合数、精神以及HP都会复位。第二部分一开始就要以一敌多，最好还是让西蒙（シモン）往右上撤退，等第二回合和我方大部队汇合。由于部分敌机离得较远，出击时让移动力高的机体尽量靠前，以击破远处的敌机，而移动力低的机体则留在后方对付近处的敌人。

第10话B クロース・エンカウンター

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
SR点获得条件
3回合内敌全灭（后半）
可获得强化芯片
无

关卡要点

前半部分只要迎来第三回合就会发生剧情，之后自动进入下半部分的街道战。这关的SR点有一定难度，推荐将四架机体分别派往左下、下、右下三个方向，并且保证每架机体都攻击到不同的敌人，这样一来在敌方行动完之后，有可能击坠对方2～3架小型机。第二回合全体向下移动，米欧尔（ミシェル）攻击之后移动到一个离敌方大型机和我方机体都不算远的地方准备下回合进行援护攻击，奥兹马（オズマ）则尽量在本回合击坠杂兵，并保证在敌方的行动回合可以进行反击，保证击坠数能在在第三回合时发动连续行动。第二回合敌方行动时，大型机会主动进攻，因此第三回合应该所有敌机都能进入我方机体的射程范围，利用米欧尔的援护攻击可以轻松击破右侧的大型机，而剩下的下方和左侧的残血大型机也就不在话下了。

第11话A 颜が2つたぁ生意气なッ！！

胜利条件
1.击坠エンキ
2.敌全灭（エンキ击坠后）
败北条件
1.ブトレマイオス被击坠
2.シモン或カミナ被击坠
SR点获得条件
4回合以内过关
可获得强化芯片
バーニアユニット（エンキ）

关卡要点

最开始卡米那（カミナ）是不能行动的，当击破2架敌机后西蒙登场，这时卡米那才可以行动。击破6机后卡米那和西蒙的机体合体为グレンラガン，同时移动至地图西侧和皮拉鲁（ヴィラル）对决，最好让一两架主力机体跟上去协力击破。由于击破皮拉鲁后会有敌增援，要获得SR点的话得争取在3回合内击倒他，剩下的回合则用来专心对付增援。另外还要注意敌增援的出现位置正好呈椭圆形包围我方，比较分散，得留一两架机体解决后方的敌人。

第11话B オン・ユア・マークス

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方全灭
2.ブトレマイオス被击坠
SR点获得条件
4回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

击坠两架初期敌机或第二回合开始时，敌方增援以及我方大部队赶到，再次将敌人机体数削减到8架或者两个回合后，第三方部队的12只インベーダー在地图下方出现。本关获得SR点的关键就在于速度，要抓紧一切反击的机会来歼敌，另外由于两拨敌人属于不同势力，会互相攻击，所以回合结束最好记录一下，用S/L来保证敌人攻击的目标是我方机体。



第12话A 俺にはさっぱりわからねえ！

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.ブタレマイオス被击坠
SR点获得条件
3回合以内敌全灭
可获得强化芯片
ブタモグラのステーキ（过关后）

关卡要点

由于击破2架初期敌机我方大部队才会赶到，所以一开始需要主角和龙马积极出击，事前最好对机体进行一定的改造。击破5机后卡米那和西蒙回到战场，最右边的敌机可以交给他们。初期敌人全灭后次元兽会于地图上方登场，这次次元兽的实力有了很大的提升，而且经过一定回合就会撤退，想全灭敌人过关的话就得抓紧时间。

第12话B ファースト・アタック

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ナイト级バジュラ
3.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.アルト、ミシェル、ルカ任意一人被击坠
3.我方战舰被击坠
SR点获得条件
4回合我方行动以内将所有敌人全灭后再击坠ナイト级バジュラ
可获得强化芯片
バーニアユニット（过关后）
Fボンバーのディスク（过关后）

关卡要点

同样也是拼速度的关卡，一开始就得让主力机体往上压，靠反

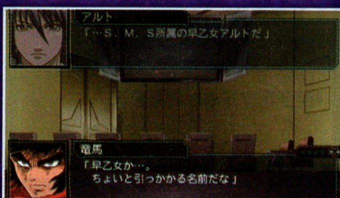
击削减敌机数量，而实力较弱的机体则可在后方负责捡漏，这样能顺利在4回合以内达成SR条件。关卡最后次元兽在地图上方位置登场，相比以前，这次的次元兽能力强了不少，不但HP很厚而且还有护罩，而且过了一定回合后还会撤退，所以想要经验值和资金的话就得抓紧时间了。

第13话 黑の骑士团

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ゼロ被击坠
SR点获得条件
3回合我方行动以内过关
可获得强化芯片
カートリッジ（过关后）
マッスルシリンダー（过关后）
精密照准レンズ（过关后）
Eカーボンアーマー（过关后）
高性能レーダー（过关后）
补助ISC（过关后）
A-アダプター（过关后）
スクリューモジュール（过关后）
ランドモジュール（过关后）
スラスターモジュール（过关后）
郁绘のおやつ（过关后）
オートリペアマシン（见关卡要点）

关卡要点

两条路线合流后的第一关，由于战力得到了很大加强，要获得这关的SR点并不难，只要注意保护Zero的机体不被击坠就可以了。还有我方初期配置里的朱雀（スザク）并不是正式加入，记得不用给他击坠敌机，以免浪费了经验值和PP。另外这关有一个隐藏芯片，获得方法为让主角移动到地图东北雷达上右下角一个待机，所以别忘了派主角出战。



第14话 信赖と觉悟と

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
4回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片
精密照准レンズ（ストロンガーT4）

关卡要点

一开始敌人会由于Zero的战略而3回合内不能移动，不过这对获得SR点并没有多大的帮助，依然需要我方主动出击。敌人主要集中在地图的左下和右下，左边有グレンラガン和红莲贰式在基本不用操心，难缠的主要还是右边的次元兽，推进时建议先挑次元兽ブルダモン打，次元兽ダモン威胁不大，靠反击也能解决，而最强的次元兽ライノダモン最好用大招一回合解决，不要给它回复的机会。

第15话 世界を覆う影

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.刹那被击坠
SR点获得条件
2回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片
电力受信アンテナ（イナクトカスタム）
マッスルシリンダー（スコープドッグ）

关卡要点

SR点的获得关键在离我方最远的敌人身上，只要能将它击破，基本就十拿九稳了。出击时建议把移动力高的主力机体配置在最前排的左侧，以保证能击破远处的几架敌机。全灭初期敌机后有敌增援，援军中的萨谢斯（サーシェス）最好是在地图右侧的敌人消灭得差不多后再击破，因为击破后触发的剧情会让刹那单独移动到地图的右侧，很容易遭到围攻，另外剧情后卡多鲁和多洛华会作为我方援军出现。过关后的剧情有分支选项，选“表部队と行く”进入A路线，“里部队と行く”则进入B路线。

第16话A BIRD-HUMAN

胜利条件
1.击坠次元兽ライノダモンMD
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.主角被击坠
3.ブレラ被击坠
SR点获得条件
4回合我方行动以内全灭其他敌人再击坠次元兽ライノダモンMD
可获得强化芯片
ハイパージャマー（アリエティス）

关卡要点

本话的敌人以次元兽为主，其中还包含了以前击破过主角那只。当击破2只次元兽后敌方BOSS艾姆（アイム）会出现在主角身旁，他的实力不弱，建议在主角旁放置一两架超级系机体，等他一出现就利用主角的援护击破，以免夜长梦多。敌增援的下回合或和次元兽ライノダモンMD战斗后布雷拉（ブレラ）作为我方增援登场，不过这里他还并不会加入，让他负责削减敌机的HP就可以了。次元兽ライノダモンMD的目标是主角，主角移动时要注意站位，不要把它吸引到山或水里，以免地形补正造成击破难度变大。

第16话B 接触

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠リーオー（ゼクス）和ユニオンフラッグ（グラハム）
3.击坠ブルーティッシュドッグ
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.キリコ被击坠
3.我方战舰被击坠
4.キリコ被击坠
SR点获得条件
2回合以内敌全灭
可获得强化芯片
高性能レーダー【リーオー（ゼクス）】
Eカーボンアーマー【ユニオンフラッグ（グラハム）】
补助ISC（ブルーティッシュドッグ）

关卡要点

前半部分的SR点要求回合看上去很紧，实际上只要活用反击就不难拿到，进攻时以HP较高的敌机优先，其他的敌机则确保能在射程内予以反击。将初期敌人全灭后，大批敌增援在山脉两侧出现，同时基利可脱离。击坠增援里的萨古斯和格拉汉姆会使他们势力的杂兵撤退，所以最好留到最后再击破，其他的机体能力都不高，派主力机体上去反击一回合就差不多清场了。下半部分是基利可和ブルーティッシュドッグ的单挑，利用精神可轻松获胜，本关之后基利可的机体追加可更换部件。



第17话A 夜の新宿大决战

胜利条件
1.击坠コクボウガー（前半）
2.敌全灭（后半）
3.ダイ・ガード登场5回合内让其用ノットパニッシャー将ヘテロダイン击破（后半）
败北条件
1.我方任意机体被击坠（前半）
2.我方战舰被击坠（后半）
3.饭冢被击坠（后半）
4.赤木被击坠（后半）
5.ダイ・ガード登场后5回合经过（后半）
SR点获得条件
ダイ・ガード登场3回合内全灭其他敌人后再让其用ノットパニッシャー将ヘテロダイン击破
可获得强化芯片
A-アダプター（コクボウガー）

关卡要点

本话分为两个部分，上半部分为对饭冢教官的训练战，饭冢每回合都会使用必中和铁壁，是个非常难缠的对手，出场机体的武器没改过的话会打得非常吃力，不过就算打不过也没关系，只要我方机体不被击坠，到了第4回合也会自动过关，但芯片就没了。下半部分是对次元兽，SR条件要在击破了3架敌机或第三回合时才会出来，为了能有更充足的时间消灭敌机，最好是选择后面那种出现条件，前两回合把击坠数保持在2机，其他的敌机则在不击坠的前提下尽量削减HP，等第三回合开始再一口气消

灭。另外还要注意目标ヘテロダイン需要用ダイ・ガード的新追加武器ノットパニッシャー击破，这招只有2发残弹，千万不要浪费在其他敌人身上了。



距离射击型的攻击范围，这样才能保证在反击后的下回合补枪击破。达成初期目标后次元兽和インベーダー的混合队伍也出现，同时我方主角、希罗、刹那也会回归，并且气力+30，相比前期，这里的战斗就没什么难度了。另外最后登场的R－ダイガン会无限复活，由于没SR限制了，可以让等级较低的角色练级和赚钱。

第17话B 梦の续き

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠次元兽ライノダモンMD

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.空中战舰被击坠
3.レントン、ホランド被击坠
4.レントン、ホランド、主人公被击坠
5.レントン、主人公被击坠

SR点获得条件
次元兽登场后3回合内将其他敌人全灭再击坠次元兽ライノダモンMD

可获得强化芯片
ハイパージャマー（アリエティス）

关卡要点

敌人会首先攻击无法行动的空中战舰，当空中战舰受到伤害时，我方大部队才会在地图右侧出现，出击尽量让移动力高的机体站前面，这样可尽快和敌人接触，减轻兰顿（レントン）和霍兰德的压力。全灭敌人或第四回合开始时发生剧情，次元兽增援的同时兰顿的ニルヴァーシュ也得到强化，接着空中战舰以及剩余的敌人会撤退。次元兽主要集中在地图的下方和右下，为了获得SR点最好提前前往待机。和次元兽ライノダモンMD战斗或击破两只次元兽后敌方BOSS在主角所在位置附近登场，所以可以在主角周围配置强力机体，等BOSS出现后就一口气解决，之后再解决剩下的次元兽也就轻松很多了。

第18话A オープニング・ステージ

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠バキューム和トロスD7（敌全灭后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.シモン或カミナ被击坠

SR点获得条件
2回合我方行动以内敌全灭

可获得强化芯片
アドレナリンアンプル（バキューム）
リペアキット（トロスD7）
シェリルのディスク（过关后）

关卡要点

有雪莉露（シェリル）的歌声助阵，我方气力全部加30，两个回合内全灭敌人基本问题不大。要注意的是全灭初期敌人后的增援，由于增援的位置在地图下方，初期主力不能全部堆到上方，以防后方被偷袭。和バキューム战斗后机械兽军团出现，同时发生剧情グレンラガン追加新武器，正好用来对付皮糙肉厚的机械兽。バキューム和トロスD7被击破后会带着自己势力的杂兵撤退，所以最好先将其他杂兵消灭完后再击破。



第18话B 交差する明日

胜利条件
1.敌全灭
2.次元兽、インベーダー全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.葵被击坠
3.葵、刹那被击坠

SR点获得条件
2回合我方行动以内敌全灭

可获得强化芯片
A－アダプター（R－ダイガン）

关卡要点

由于希罗、刹那以及主角一开始无法出场，对初期的我方战力有一定影响。获得SR点的关键依然是反击战术，推进时尽量只让射程足够的机体进入对方ティエレン长

第19话 みんなの正义

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
5回合我方行动以内过关

可获得强化芯片
Eカーボンアーマー（地上空母型ジェノサイドロン）

关卡要点

第二回合地图左侧就会出现敌增援，因此可以不理会最初的敌人，一开始就直接往左侧移动，靠铁壁或集中的反击来削减敌人的数量，等第三回合再和大部队汇合。敌人的总体实力不强，其中比较麻烦的只有不会移动的ティエレン长距离射击型，最好是派有连续行动或加速的机体优先击破。



第20话 沙尘に舞う恶意

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.刹那、ヒイロ、ティエリア任一被击坠
3.ヒイロ被击坠（第二次增援后）

SR点获得条件
第一次敌增援后3回合以内过关

可获得强化芯片
ガンダニュウムアーマー（トールギス）
フライトモジュール（ユニオンフラッグカスタム）
电力受信アンテナ（ティエレン高机动B指挥官型）
精密照准レンズ（ティエレンタオツー）
ユグドラシルドライブ（ランスロット）
补助ISC【エアリーズ（ノイン）】
Eカーボンアーマー【イナクト（パトリック）】
アドレナリンアンプル【サザーランド（ジェレミア）】
バリア・フィールド（アグリッサ）
スナイパーキット（スコープドッグ）

关卡要点

至今为止难度最大的一关，初期的敌人只是幌子，全灭后敌人的大部队才会从四面八方登场。这关的难点在于SR点的获得，由于敌人的数量非常多，要在3回合内全灭援军一定得有所准备，否则是来不及的。推荐的打法是初期先保存战力，尽量减少弹药和精神的消耗，当留下最后一个敌人时先别打，趁这段时间把部队拆散分配到各个增援点附近，等增援一出现就先下手为强。由于敌人中ACE级别的机师会优先打原作中的对头角色，把这些相关的角色放入对应的小队中可防止他们乱跑，当然如果有些角色因人而异而未派出场的话也不必为此专门出场。具体的匹配为北面的萨古斯打希罗、诺因（ノイン）打五飞，西面的谢尔盖（セルゲイ）和皮里斯（ピーリス）打阿雷路亚，西南面的帕特利克打皇（スメラギ），东南面的朱雀打卡莲，东面的格拉汉姆打刹那。当击破一定数量的增援或增援出现的下回合东北方向还会出现新的敌人，里面的萨谢斯和利曼（リーマン）会分别优先打刹那和基利可，其中萨谢斯非常强，自身有"极"技能，机体则有能让攻击对象不能行动的武器以及减轻伤害的防护罩芯片，最好让刹那将他引到我方主力机体所在的位置再打，还有近身攻击前记得用ひらめき，以免中招后陷入行动不能状态。



第21话 明かされる真実

胜利条件
1.击坠ギシン星战舰
2.击坠皇帝ズール（ギシン星战舰击坠后）
败北条件
1.タケル被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
皇帝ズール撤退前将其击坠
可获得强化芯片
スラスターモジュール（ギシン星战舰）

击坠3架敌机我方大部队登场，和武汇合后就一路进攻吧。击坠ギシン星战舰后皇帝ズール会在地图北边出现，并在HP低于10000或登场第二回合时撤退，想获得SR点的话可以在他出现的位置旁边摆好阵势，等他一出现就用各机的必杀技招呼。

关卡要点

虽然一开始武会加20的气力，但同时ガイヤー也追加了不错的新武器，可以先把ガイヤー的EN用得差不多后再六神合体也不迟。



第22话 リモネシア强袭

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
3回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片
ハロ（战车型ジェノサイドロン）

关卡要点

只有杂兵且无增援的简单关卡，SR点的关键是击破速度，可以把部队分为3队，分别前往西面、北面和西北面。出场机体要以移动力高和有连续行动的机体为主，另外由于西面和北面的敌人里还有海用MS，记得战前还得给前往的机体带上增加海适应性的强化芯片。打法方面和以前一样，优先打不会移动的和HP多的，其他的靠反击就可以了。

第23话 新世界の幕开け

胜利条件
1.击坠？？？
2.击坠次元兽ディノダモン（？？？撤退后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
3回合内给予？？？的伤害在45000以上
可获得强化芯片
DMアーマー（次元兽ディノダモン）

关卡要点

这关一开始就要面对最终BOSS，好在这里不用击坠，只需坚持4回合或给予45000的伤害BOSS就会撤退，当然，要获得SR点就只能选后者。SR的难点在于没有杂兵，很多需要气力的必杀技都用不了，只能慢慢磨，而且BOSS的各能力数值很高，还有2回行动，硬碰硬是绝对没胜算的。比较好的打法是第一回合算好距离，等BOSS移动两次后过来，第二回合先用Zero的分析和特攻指令增加攻击力，然后从4个方向包围BOSS集中攻击，只要活用援护攻击，1回合内达成目标也是可能的。BOSS撤退后是对次元兽的普通战斗，相信经过了刚才一役，这里也不算什么了。过关后的剧情有分支选项，分别是“国連に引き続き协力する”进入A路线，“宇宙に上がる”B路线、“エリア11へ向かう”C路线。

第24话A 异邦人の来访

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.胜平被击坠
2.我方战舰被击坠

SR点获得条件
6回合我方行动以内过关
可获得强化芯片
无

关卡要点

全灭初期敌人后敌我方同时增援，由于关卡最后还要对付次元兽，这里只派部分移动力高的机体协助ザンボット3即可，其他的机体则直接往地图北边次元兽待会出现的位置移动。当第一次敌增援的数量消灭得差不多时次元兽出现，同时我方的气力会全满，各种必杀技就不用吝啬了，直接招呼上去拿SR点吧。

第24话B 相容れぬ遂行者

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
3回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

次元兽ダモン很好对付，移动到它们的射程范围内适当反击皆可，比较棘手的是有护罩的次元兽ブルダモン，从第二回合开始，我们的就得对它们发起集中攻击，最好是让有连续行动的机体优先提升气力，以保证击破速度。全灭初期敌人后地图右侧和下方出现敌增援，同时R-ダイガン和3架高达会作为NPC支援我们，没了SR条件的限制后，这里的战斗就很简单了，注意别让NPC抢走经验和资金。

第24话C ナリタ攻防战

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠コーネリア
败北条件
1.藤堂被击坠
2.ゼロ被击坠
SR点获得条件
5回合以内全灭所有敌人后再击坠グロースター(コーネリア)
可获得强化芯片
精密照准レンズ【グロースター（ダールトン）】
A-アダプター【グロースター（コーネリア）】

关卡要点

为了能尽早和我方主力部队汇合，建议让藤堂一开始就往东边前进。第二回合我方大部队登场，接着击坠3架敌机会发生剧情，地图下方追加敌增援，同时卡莲的红莲贰式则在地图右侧登场，由于卡莲的登场位置离大部队较远，可以让她使用必中和铁壁来应敌。另外敌人里不少敌机会优先攻击Zero，所以注意不要把他放得太靠前，以免影响歼敌效率。



第25话A 近い世界

胜利条件
1.击坠エンキドゥ
2.敌全灭（第一次敌增援后）
3.击坠バルガスV5（第二次敌增援后）
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方战舰被击坠（第一次我方增援后）
3.龙马或ティンプ被击坠（第二次我方增援后）
SR点获得条件
3回合以内全灭其他敌人再击坠エンキドゥ
可获得强化芯片
オートリペアキット（エンキドゥ）
リペアキット（バルガスV5）

关卡要点

SR点要求的回合很紧，一开始就得全力进攻，当初期敌机的数量低于11机或和皮拉鲁发生战斗后我方大部队才会登场，登场的同时ザンボット3和トライダーG7会有习得合体攻击的对话。エンキドゥ装有HP回复芯片，最好是一回合内将它击坠，另外击坠地图最左下角的ギャンザ后会发生剧情，キングゲイナー追加新武器，同时机师盖那（ゲイナー）气力全满。关卡最后的机械兽部队是给ゲッター习得新必杀做铺垫的，没有太大的难点，正常攻略即可。

第25话B 新たな来访者

胜利条件
1.击坠次元兽ライノダモン
2.敌全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
4回合以内将其他敌人全灭后再击坠次元兽ライノダモン
可获得强化芯片
无

关卡要点

由于需要击破一定数量的敌机我方的援军才会登场，所以想获得SR点的话就得保证击坠速度，理想的情况是在第二回合时令我方大部队出场。初期登场的基拉（キラ）和阿斯兰（アスラン）等人都有信赖补正，可借助暗礁地形，将左边的敌机交给他们，而后登场的部队则负责次元兽ライノダモン以及其他敌人。全灭次元兽后还有バジュラ部队，不过有了之前累积下来的气力，对付它们也是小菜一碟，可以尝试用地图武器+祝福来赚取资金。

第25话C 绊

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ブルーティッシュドッグ
3.击坠ランスロット
败北条件
1.ゼロ、キリコ被击坠
2.ゼロ被击坠
SR点获得条件
5回合以内全灭所有敌人后再击坠ランスロット
可获得强化芯片
ヂヂリウムチップ（ブルーティッシュドッグ）

关卡要点

刚开始只要击坠3架敌机或第一回合敌方行动时ブルーティッシュドッグ就会作为敌增援出现在地图下方，她的目标是基利可，可以让基利可加上集中应对，击坠ブルーティッシュドッグ后基利可会脱离战斗，同时由朱雀率领的部队登场。由于本关地形大多是废墟，移动力高的飞行单位会比较吃香，如主角和希罗等，可先前往地图右上方待命，其余非空中单位可以将移动力较高的派往右上，剩下移动速度慢前往负责地图左侧的敌机，积极反击的话第四回合就能获得SR点。

第26话A 集う力

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援后）
SR点获得条件
5回合我方行动以内过关
可获得强化芯片
无

关卡要点

我方初期的机体全为运动性很高的MS，加集中后就可放心往敌人堆里冲了，争取第二回合敌方行动时出援军。双方援军出现的同时ガンダムDX追加新武器，记得要把它从前线上撤下，以免被围攻，后期的清理工作还是交给大部队吧。



第26话B 断ち切られる归路

胜利条件
1.敌全灭
2.バジュラ全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
5回合以内敌全灭（包括R-ダイガン）
可获得强化芯片
スナイパーキット（R-ダイガン）

关卡要点

我方大部队的登场条件是击坠两架初期敌机或迎来第二回合，为了SR条件最好选择前者，所以ソルグラヴィオン和グラントルーパー一开始就得积极进攻，争取第一回合就出增援。全灭初期敌人后同样数量的敌增援+一架母舰在地图左下方出现，注意这批敌人的能力强过之前那一批，不能因为配置一样就掉以轻心，另外母舰还有附带“行动不能”属性的武器，回避不高的机体最好使用ひらめき后再攻击。击坠两架增援的敌机后，R-ダイガン作为第三方部队在地图中央位置出现，它的实力不弱，建议在它出现的地点周围配置主力机体，然后等它一出现就集中火力击破。

第26话C ギアス对ギアス

胜利条件
1.敌全灭
2.ゼロ登场后5回合内全灭敌人
败北条件
1.我方全灭
2.ゼロ被击坠
3.ゼロ登场后经过5回合
SR点获得条件
3回合以内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

这关的重点在于保护Zero，第二回合Zero会以不能行动的状态在地图中央位置登场，离敌方部队很近，得派两三架主力机体挡在其右侧负责保护，而地图右侧和下方的杂兵各让一架主力机体去对付即可。第二回合敌人行动时朱雀会开始向Zero的方向移动，对Zero是个不小的威胁，建议算好位置利用援护攻击优先击破。



第27话A 咒われし放浪者

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠パールネイル（パールネイル登场后）
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援后）
3.アサキム或主角被击坠（我方增援后）
4.アサキム被击坠（パールネイル登场后）
SR点获得条件
击坠次元兽ライノダモンMD
可获得强化芯片
バーニアユニット（パールネイル）

关卡要点

次元兽ライノダモンMD会在HP低于5000或第四回合时撤退，所以当第二回合我方大部队出现后就要用加速马上往地图右边移动，争取在第三回合的时候击破它。击坠次元兽ライノダモンMD后敌方BOSS玛格丽特（マルグリット）登场，她的攻击威胁不大，可以把其余的次元兽消灭后再来慢慢对付她。

第27话B 黑衣の狩人

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠パールネイル
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方战舰被击坠
3.主人公、アポロ、アサキム任意一人被击坠
4.アサキム被击坠
SR点获得条件
击坠次元兽ライノダモンMD
可获得强化芯片
バーニアユニット（パールネイル）

关卡要点

シュロウガ的地图武器范围大、消耗少，还可移动后使用，可以好好利用一下。SR条件里的目标次元兽ライノダモンMD会在第四回合或HP低于5000时会撤退，所以等第二回我方大部队登场，可以在河岸布置好兵力让其自动送上门，然后在第三回合内一口气将其解决拿到SR点。次元兽ライノダモンMD被击坠或撤退后BOSS玛格丽特登场，和第27话A一样先将所有次元兽全灭再来对付她。



第27话C 神の岛

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠パールネイル
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.アサキム、ゼロ、スザク、主人公任意一机被击坠
3.アサキム、ゼロ、スザク、任意一机被击坠
SR点获得条件
击坠次元兽ライノダモンMD
可获得强化芯片
バーニアユニット（パールネイル）

关卡要点

Zero换乘新机体的关卡，内容上和平行的另外两关差不多，先是面对次元兽，最后再打玛格丽特。第二回合我方大部队登场后，要第一时间派主力机体往次元兽ライノダモンMD的方向移动，这样在第三回合就可以对其进行攻击。这关的次元兽ライノダモンMD虽没有HP低于5000的撤退限制，但底力和护罩仍会对击破造成一定难度，应尽量选择在其HP不是很低时使用贯通属性武器和援护攻击击破。玛格丽特登场后会把主角打成半血，不过依然难度不大就是，同样击破她前记得先全灭其他敌人。

第28话 放浪のZEUTH

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援后）
SR点获得条件
3回合以内过关
可获得强化芯片
电力受信アンテナ（キングダンX10）

关卡要点

初期我方机体的阵容就很强，而且还全员气力加20，敌人根本不是对手，只要注意保证击破速度就可以了，这样双方的增援才能尽早出现。另外由于次元兽和机械兽属于不同的势力，会互相攻击，两拨敌人交火的地方最好优先清理干净，免得经验值和金钱白白浪费。

第29话 反击の狼烟

胜利条件
1.敌全灭（除グレート・アクシオン）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.主角被击坠
SR点获得条件
5回合内全灭除グレート・アクシオン以外的敌人
可获得强化芯片
DMアダプター（エメラルダン）
S-アダプター（グレート・アクシオン）

关卡要点

敌人全是皮糙肉厚的次元兽，且有5回合的SR限制，要拿SR点的话一开局就得全力往敌人堆里冲，攻击目标优先选择HP厚的，HP少的靠反击就可以了，另外海里的敌机最好引出来再打。击破一定数量敌机或者第三回合时会发生剧情，敌方的BOSS玛格丽特和修巴鲁（シュバル）登场，同时主角再次被击落，在此之前主角的弹药和精神就尽量用吧，反正用不完也是浪费。敌方两个BOSS的实力都不弱，以防他们添乱，最好是一出来就集中火力击破，而敌方母舰グレート・アクシオン身上虽然有一块不错的芯片，但它只防不攻，而且每回合都会用铁壁，要击坠它难度极高，还是等多周目以后再来挑战吧。

第30话 ストレート・フルクラム

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠次元兽ライノダモンMD（第三回合开始）
败北条件
1.主角被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
击坠アリエティス
可获得强化芯片
DMレーダー（次元兽ライノダモンMD）
スーパーリペアキット（见关卡要点）

关卡要点

主角机的强化关卡，初始机体的改造和装备芯片是和主角机一样的，之前有重点培养主角机的话初期战斗不成问题，而如果没有的话就逃吧。第三回合会发生剧情，主角机换上修理好的主角机，同时追加新的必杀技。SR点需要击坠增援里的アリエティス，它会在HP低于10000时撤退，用援护攻击可轻松达成。另外这关有一个隐藏芯片，获得方法为让主角在地图左下角十字路口的右数第七格处待机。



第31话 对决！マーズとマーグ！

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.タケル被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
5回合以内敌全灭
可获得强化芯片
精密照准レンズ（ゴーストファイヤーV9）
サイキックリアクター、スラスターモジュール（マーグ司令船）

关卡要点

初期只有武一人，如果之前有培养过他的话，可以让他与敌人正面交锋，尽早击坠4机让双方的援军登场。这关的地图比较大，想获得SR点推荐多派移动力高的机体出场，以快速消灭远处的敌机。马克（マーグ）第四回合才会行动，为防止时间不够此前最好把其他敌人都清理完，第五回合就专门拿来对付他，还有战斗前别忘了让武对他进行说得。

第32话 あばよ、ダチ公……

胜利条件
1.击坠ダイガンザン
败北条件
1.シモン或カミナ被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
4回合以内敌全灭
可获得强化芯片
カートリッジ（ブラッカリィ）
ブタモグラのステーキ（エンキドウ）
ランドモジュール（ビャコウ）

关卡要点

击破一定数量的初期敌人后敌增援会在地图上下方出现，可留两三架机体殿后，以免走得慢的母舰被围攻。虽然胜利条件是击破ダイガンザン，但事实上达成后BOSS会驾驶新的机体再次在地图右下角出现，所以弹药和精神要省着点用。和原作一样，这关最后卡米那会战死，以后就无法使用了。

第33话 天を突く命

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.シモン、レントン、ホランド、葵任一被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
R-ダイガン登场2回合内将其击坠
可获得强化芯片
脊髓反射コネクタ（R-ダイガン）
カミナのサングラス（过关后）

关卡要点

一开始西蒙会因卡米那的死而一蹶不振，气力只剩50，精神为0，还是让他乖乖呆在后方吧。击破8架敌机或迎来第三回合R-ダイガン在地图下方偏右的位置出现，可以派强力机体在这里守着，注意R-ダイガン会专打ノヴァイーグル，最好使用气合尽快让ノヴァイーグル合体为ダンクーガノヴァ。击破R-ダイガン后发生剧情，不仅ダンクーガノヴァ追加新的武器以及葵习得新技能，西蒙也从伤痛中恢复过来，机体重新合体为グレンラガン。过关后的剧情有分支选项，选"日本へ向かう"进入A路线，"ソレスタルビーイングに同行する"进入B路线，"エリア11へ向かう"进入C路线。



第34话A 思い出の中の父

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠インセクト-R（增援后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.赤木被击坠（增援后）
SR点获得条件
3回合内击坠パールネイル
可获得强化芯片
ハイパーニアユニット（パールネイル）

要任务是先把关系到SR点的玛格丽特的パールネイル击破。玛格丽特第一回合就会行动，她的目标是主角，算好射程让主角把她吸引过来后就集中火力攻击吧。另外注意インセクト-R的HP低于一半时会回复一次HP，不过它实力不济，就算回复一次也不能改变什么。



关卡要点

击破3架敌机或第二回合时目标インセクト-R才会出现，它有HP回复能力，可以暂时不用管，首

第34话B メモリアル・デビュー

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠テムジン
3.敌全灭
败北条件
1.アルト被击坠
2.我方战舰被击坠
3.アルト、ミシェル被击坠
SR点获得条件
6回合我方回合内敌全灭
可获得强化芯片
补助ISC【クァドラン・レア（テムジン）】
ランカのディスク（过关后）

关卡要点

一开始阿鲁特（アルト）就要以一敌多，最好是事前对机体进行一定的改造或装上实用的芯片。击坠4架敌机或迎来第三回合双方的援军出现，我方战力的分配上，除了直接迎击的主力部队外，还需要派遣一只小分队去保护无法行动的米歇尔。击坠援军里的铁木真（テムジン）会导致援军撤退，同时出现新的敌人，所以想要经验和资金的话可以把他留到最后，但注意战斗不能拖太久，以免不够时间对付最后的敌人，影响到SR点的获得。最后的敌援军在地图下方出现，提前在附近放置主力机体打起来会比较轻松。

第34话C 囚われの心

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ゼロ、キリコ被击坠
2.ゼロ被击坠
SR点获得条件
3回合以内敌全灭
可获得强化芯片
ヂヂリウムチップ（ブルーティッシュドッグ）

关卡要点

初期Zero不能使用战术指挥，且所有敌人自带集中，直到击坠6架敌机或迎来第三回合才会恢复正常。考虑到SR点的获得，建议第一回合就让战斗主力加上必中或集中冲到敌人堆里反击歼敌，尽早触发剧情。触发剧情后，我军就可以放心推进了，BOSS机ブルーティッシュドッグ的身上装了加运动性的芯片，回避相当高，攻击前记得使用必中或直感，另外击坠ブルーティッシュドッグ会使基利可也跟着脱离战场，所以建议把BOSS机留到最后。

第35话A 进击！机械兽大作战！

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方战舰被击坠（增援后）
SR点获得条件
6回合我方行动以内过关
可获得强化芯片
超合金Z（海底要塞サルード）
マッスルシリンダー（キングダンX10）

关卡要点

一开始マジンガーZ就沉在海里不能移动，战前记得给它装上スクリューモジュール，这样武器的攻击力才不会打折扣。把BOSS的HP降到80%以下或第三回合时双方的大部队登场，同时マジンガーZ装上能在空中行动的飞翼。这关SR点限制回合还是很充裕的，让マジンガーZ牵制住BOSS，大部队则负责清理杂兵，快则5回合就能达成条件。另外这关有不少水地形，水里面的敌人就交给ゲッター3吧，反正难得出现一次可以让它大显身手的关卡。

第35话B 悪意の矛先

胜利条件
1.击坠任意机体
2.敌全灭
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方战舰被击坠
3.刹那、ロックオン、ティエリア任意一人被击坠
SR点获得条件
击坠イナクトカスタム（HP10000以下撤退）
可获得强化芯片
高性能レーダー（ガンダムスローネアイン）
クエント制レーダー（イナクトカスタム）

关卡要点

初期三架高达只要击坠其中一架就能发生剧情，由于只有ンダムスローネアイン身上有芯片，建议以它为目标。初期敌人撤退后萨谢斯率领的部队在地图下方登场，这次的萨谢斯依然非常强，而且机体HP低于10000时就会撤退，但好在没回合限制，可以先打杂兵提升了气力后再慢慢对付他。

第35话C 炎

胜利条件
1.敌全灭
2.我方单位到达指定地点
3.敌全灭（敌增援后）
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方全灭（敌增援后）
SR点获得条件
レッドショルダー登场后4回合内敌全灭
可获得强化芯片
クエント制センサー（スコープドッグ）
ユグドラシルドライブ【グロースター（ダールトン）】

关卡要点

为了不使后面成为大乱战的局面，最好是选择全灭初期敌人来触发剧情。剧情之后敌我双方的增援登场，同时主角和基利可强制移动到地图中央，可以直接冲到敌人堆里打反击战，对获得SR点有不小的帮助。击坠增援的3架敌机会再次出现新的部队，这批敌人综合能力较高，我方增援部队应尽快赶到右侧缓解主角和基利可的战斗压力。



第36话A 命の果てにあるもの

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ダイガンカイ（第一次敌增援）
3.击坠ダイガンカイ、ゲッタードラゴン、ゲッターライガー、ゲッターポセイドン（第二次敌增援）
败北条件
1.我方任意机体被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援登场后）
SR点获得条件
2回合以内敌全灭
可获得强化芯片
アドレナリンアンプル（ダイガンカイ）

关卡要点

关卡开始西蒙的气力就会全满，可以以他为中心展开攻势，依靠反击能击破大部分敌人，第二回合再收拾残余。全灭初期敌人后地图下方会出现第一批援军，而第二批则出现在下回合，两批的援军都不算强，注意击坠援军里的ダイガンカイ会使第一次的敌增援撤退，留到最后击破即可。



第36话B 托される意志

胜利条件
1.击坠ガンダムスローネツヴァイ
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.刹那、ロックオン、アレルヤ、ティエリア任意一人被击坠
SR点获得条件
3回合我方回合内全灭其他敌人后再击坠ガンダムスローネツヴァイ
可获得强化芯片
アドレナリンアンプル（ガンダムスローネツヴァイ）
ハイパーニアユニット（パールネイル）

关卡要点

萨谢斯会在第二回合敌方行动时主动出击，所以前两回合可专心对付杂兵（注意别进入萨谢斯的射程范围），等第三回合时再一口气击破。击破萨谢斯后触发剧情，洛克昂和提耶利亚脱离队伍，同时《高达00》所有机体追加新武器"トランザム发动"。关卡最后玛格丽特率领大量次元兽在地图左侧登场，这次玛格丽特的实力有一定提升，应尽量在两军交战前期就击破她，以免等她气力提升后增加击破难度。



第36话C 血染めのユフィ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方全灭
SR点获得条件
2回合以内敌全灭
可获得强化芯片
ハイパーニアユニット（パールネイル）

关卡要点

本关一开始破岚万丈加入队伍，同时我方全员的气力全满，可让有连续行动的角色优先行动，靠连续击破HP少的敌机来快速接近远处的敌机，以达成获得SR点的条件。和第36话B一样，全灭敌人还要面对玛格丽特率领的次元兽部队，不过有气力作支持，后半的战斗同样没有难点。

第37话 雄々しく……そして、美しく

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.アルト被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援后）
3.R-ダイガン被击坠（第一次敌增援后）
4.アルト、忍被击坠（第二次敌增援后）
SR点获得条件
第一次敌增援的3回合以内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

击破初期4架敌机或第三回合我方大部队才会登场，可根据自己的阿鲁特的培养情况选择出现方法。全灭初期敌人后的敌增援主要集中在地图的上方以及左半边，而再次击破一定数量敌机后出现第二次增援则集中在下方，为了能尽早全灭敌人获得SR点，最好是提前移动到指定位置待机，特别是第二批增援的攻击力和HP都较高，要优先解决。

第38话 果たされる约束

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホランド被击坠
2.敌人到达指定区域
3.我方战舰被击坠（我方增援后）
4.主角被击坠（我方增援后）
SR点获得条件
6回合我方行动以内过关
可获得强化芯片
无

关卡要点

这关需要阻止敌人到达指定区域，面对密密麻麻的敌人，一开始我方只有ターミナス303一架机，所以用不着主动上前，等第二回合大部队赶到再进攻。敌人里有不少机体是无视我方径直往指定区域移动的，得优先击破，如果要获得SR点的话，可以把部队分为两队，一队负责冲锋，另一队则在指定区域前设下防线，清理漏网之鱼。击破一定数量的敌人后次元兽作为敌增援登场，同时我方也会有阿姆罗（アムロ）和科瓦特罗（クワトロ）加入战局。



第39话 ザ・ラストレッドショルダー

胜利条件
1.敌全灭（前半）
2.击坠リーマン（后半）
3.敌全灭（后半リーマン击坠后）
败北条件
1.我方任意机体被击坠（前半）
2.キリコ或グレゴル一被击坠（后半）
SR点获得条件
击坠イプシロン
可获得强化芯片
クエント制センサー（ガンダムスローネツヴァイ）
ギデリウムチップ（ブラッドサッカー）

关卡要点

前半部分很简单，让基利可用集中后负责左边，上下则各由两机负责就可以了，注意如果想获得换装组件スコープドッグTC・ISS的话，记得每人最少要击坠一架敌机。后半部分要面对敌人的精锐部队，而且体积为L的机体不能出战，记得事前把强化芯片分配好，以免陷入苦战。SR点需要击坠伊普希隆（イプシロン），而且要获得スコープドッグTC・ISS还是要让基利可来完成，伊普希隆会在机体HP低于8000时撤退，如果基利可已经到38级习得了魂，8000伤害对于他来说基本不在话下，没有的话就让他的HP降到最低发动底力来凹会心一击吧，当然武器必须有一定的改造才有保障。

第40话 降临！！真なる者！

胜利条件
1.击坠ダイガンテ
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.龙马或シモン被击坠
SR点获得条件
6回合我方行动以内过关
可获得强化芯片
フライトモジュール（ダイガンテン）
サイキックリアクター（巨大ゴール&ブライ）
スーパーリペアキット（真ドラゴン）

关卡要点

敌人的数量非常多，兵分两路是比较有效率的打法。左边敌人里ゲッターライガー和ゲッターポセイドン的对空能力都很差，可以直接让会飞的超级系机体开铁壁冲进敌阵靠反击来打。负责右边的小队则可以从敌军的侧面开始突破，采取逐个击破的战术，但要注意击破母舰ダイガンテ会使杂兵撤退，得留到最后再打。击破9架初期敌机或将敌方母舰的HP打到一定程度后发生剧情，巨大ゴール&ブライ登场并将龙马击坠，同时グレンラガン获得飞行能力。最后的增援主要集中在地图的西面、北面和西北面，这时左侧的小队要分一小部分出来对付左下角的敌人，而右侧的小队则往地图上方推进。BOSS真ドラゴン的HP非常多，而且所处会回复的地形，最好用精神争取一回合击破，否则拖久了只会对我方不利。



第41话 マーグ、その命

胜利条件
1.用タケル说得マーグ
2.击坠マーグ司令舰（说得后）
3.击坠ガニメデス和ダイガンド
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.タケル被击坠
3.マーグ被击坠（说得前）
SR点获得条件
击坠ダイガンド
可获得强化芯片
スラスターモジュール（マーグ司令船）
ハイパージャマー（ガニメデス）
ランドモジュール（ダイガンド）
超合金Z（见关卡要点）

关卡要点

初期敌人的出现位置在海面，我方派飞行单位出战会比较轻松。马克需要先用武说得后才能击坠，之后敌方援军在地图上方出现，同时武暂时撤退，要把新出现的敌机ガニメデス的HP打到70%以下才会再度登场。SR点条件的目标ダイガンド会在HP低于10000时逃跑，不过现阶段我方不少机师都已经习得了热血，而且又没有回合限制，击坠难度并不大。另外这关有一块隐藏芯片，获得方法为让甲儿到地图右上角的兜家待机。这关过关后的剧情有分支选项，选“暗黑大陆へ向かう”进入A路线、“宇宙へ向かう”则进入B路线。

关卡要点

一开始就要和敌人短兵相接，可将部队分成3路，分别从上左右三个方向进攻，清理完各自方向敌人的小队原地待机即可，因为将初期BOSS击破两次后的出现援军也是在不远的上左右三个方向。击破援军的三个BOSS他们会在地图中央偏上的位置再次登场，不过



同时我方全员的气力提升至最大，用必杀技加热血伺候吧。

第42话A 明日への凯歌

胜利条件
1.6回合以内到达指定地点
2.6回合以内击坠ブラックダイ・ガード（ブラックダイ・ガード出现后）

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.赤木被击坠
3.经过7回合

SR点获得条件
5回合我方行动以内全灭其他敌人再击坠ブラックダイ・ガード

可获得强化芯片
DMユニット（次元兽ディノダモン）
DMアーマー（エメラルダン）

关卡要点

初始的胜利条件为保护ダイガード到达指定地点，时间限制为6回合，而且要获得SR点的话还得在5回合内全灭敌人过关。敌人会集中攻击ダイガード，最好派移动力高的机体在前面开路，保证ダイガード的安全，当然，如果ダイガード够强的话，也可以利用这点让ダイガード吸引敌人，然后再集中消灭。当离指定地点不远时ブラックダイ・ガード出现，胜利条件会改为击坠ブラックダイ・ガード，同时ダイガード追加新武器。敌军中的玛格丽特是可以说得的，之后她会撤退，由修巴鲁顶上。



第43话B ロゼの决意

胜利条件
1.击坠ガニメデス（ロゼ）
2.敌全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.タケル被击坠

SR点获得条件
6回合以内过关

可获得强化芯片
精密照准レンズ【ガニメデス（ロゼ）】
バリア・フィールド（ギシン星战斗舰）
DMユニット（次元兽ディノダモン）
DMアーマー（エメラルダン）

关卡要点

敌人构成和第42话B差不多，前期要对付ギシン星的部队，击破ガニメデス（ロゼ）可让敌增援登场，想获得SR点的话建议尽早击破。敌援军以玛格丽特带领的次元兽为主，外加一艘ギシン星战斗舰，其中玛格丽特是可以说得的，说得成功后玛格丽特撤退，由修巴鲁顶上她的位置。援军里比较棘手的是ギシン星战斗舰，机体装有减少伤害的护罩芯片，机师在气力130以上时还能发动ガード技能，所以应尽量在它未达到气力前将其击坠，如果成功给它提升气力，也要使用脱力降下来。

第42话B 想い重ねて、宇宙へ

胜利条件
1.击坠マーグ司令船

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.葵被击坠
3.エイーダ被击坠

SR点获得条件
5回合以内过关

可获得强化芯片
プロペラントタンク（マーグ司令船）

关卡要点

这关一共有两拨敌人，为了获得SR点所以最好是能在3回合以内全灭初期敌机，如果怕时间不够，可以优先击破带头的マーグ司令船，这样残余的杂兵就会撤退，当然，获得的经验值和资金也会相应减少。和マーグ司令船战斗或第二回合开始时R－ダイガン作为我方援军出现，由于它会在后面的剧情中和ダンクーガノヴァ合体，无法再作为单个单位使用，所以就不用浪费击坠数在它身上了。第二批敌人在地图左、上、右方向呈凹字型出现，单个的实力都很强，建议让超级系机体使用必中+铁壁顶着打，反击一轮下来后再优先击破残血的，一点一点削弱敌人战力。另外击破两架增援的敌机或敌增援的下回合谢尔盖和皮里斯会暂时加入协助我方，不过以他们机体的实力也帮不上什么忙就是。

第44话A 怒りの螺旋王

胜利条件
1.击坠エンキドゥドゥ
2.击坠ラセンガン（エンキドゥドゥ击坠后）

败北条件
1.シモン被击坠
2.我方战舰被击坠

SR点获得条件
5回合我方行动以内全灭其他敌人再击坠ラセンガン

可获得强化芯片
カートリッジ（ブラッカリィ）
マッスルシリンダー（エンキドゥドゥ）
S－アダプター（ラセンガン）

关卡要点

和兽人势力的决战关卡，由于BOSS需要击破皮拉鲁后才会登场，因此开始时可以专心消灭杂兵，一来提升我方气力，二来可以防止BOSS出来后因为杂兵被击坠而提升气力。BOSS螺旋王罗杰诺姆（ロージェノム）的登场位置在地图上方，当杂兵消灭得差不多后就要往上方移动就位了，注意螺旋王有2回行动和地图武器，每次进入敌方行动前一定要用脱力保证他的气力在115以下，否则被地图武器打中可是非死即伤的。

第43话A 王都テッペリンへ

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.シモン被击坠
2.我方战舰被击坠

SR点获得条件
6回合我方行动以内过关

可获得强化芯片
バーニアユニット（シュザック）
A－アダプター（ドテンカイザン）
高性能レーダー（セイルーン）
Eカーボンアーマー（ゲンバー）

第44话B 未来への飞翔

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠オリジナルダンクーガ

败北条件
1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合我方行动以内敌全灭

可获得强化芯片
S－アダプター（オリジナルダンクーガ）

关卡要点

レギュラスα的能力依旧强悍，而且还有20架之多，无改造过装甲和HP的真实系机体决不能贸然上前，以防被秒杀。而重点培养的真实系机体也得小心，最好用了集中和かく乱后再冲，又或是直接让超级系机体加上铁壁来打。不过这



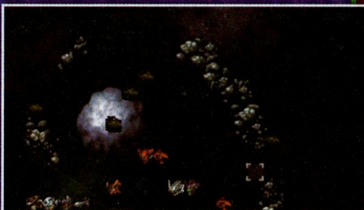
关恐怖的地方还不止这些，因为全灭初期敌人后，バジュラ大军和敌方BOSS才会登场，其中BOSS的HP在Hard难度下超过了十万，还有技能也是非常了得，极、2回行动、ガード一个不少，和BOSS比起来，一起出现的バジュラ更显得像附赠品。对付BOSS依旧是采取老办法，先围起来后分析，接着再用各种必杀技伺候，不过要注意的是Hard难度下BOSS有ACE奖励，会使和他战斗过的单位气力减5，特别是选择援护的机体时一定要慎重，以免帮了其他机体援护后，自己出现气力不足而无法使用必杀技的情况。

第45话 リトル・クィーン

胜利条件
1.アルト到达指定地点
2.击坠バジュラ（ビショップ级）
败北条件
1.アルト被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
5回合以内全灭敌人过关
可获得强化芯片
シェリルのディスク、ランカのディスク【バジュラ（ビショップ级）】
娘娘名物まぐろマン、Fボンバーのディスク（过关后）

关卡要点

敌人不止多，而且运动性很高，即使是真实系机体，如果不该改造照准值也很难打得中。这关使用反击战术同样能收到不错的效果，让改造满的机体使用精神深入到敌人内部，反击过后再让后续部队跟上，另外一部分敌机会集中攻击阿鲁特，没培养好的话一定要给他的机体装上运动性芯片并且每回合使用集中。当阿鲁特接近指定地点时会有敌方母舰堵在该地点上，所以不用急着让阿鲁特赶路，以免不但进不去还遭到围攻。达成初期胜利条件后还没结束，这时敌方BOSS会作为压轴登场，它的HP有12万之多，而且还有底力和ガード减免伤害，是一块相当难啃的“硬骨头”，所以最好等大部队都赶上来来后再让它出现，然后一口气击破。



第46话 邪悪の化身

胜利条件
1.击坠ギシン星战斗舰（ワール）
2.击坠ズール的两个分身（全灭初期敌人后）
3.击坠ズール（全灭增援后）
败北条件
1.タケル被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
3回合我方行动以内全灭其他敌人再击坠ギシン星战斗舰（ワール）
可获得强化芯片
勇者の印（皇帝ズール）

关卡要点

初期的敌人并不强，活用反击战术达成SR点条件不成问题。全灭初期敌人后才是真正的战斗，增援包括了以前出现的各种中BOSS、母舰以及两个冒牌的皇帝ズール，全部都是皮糙肉厚的家伙。增援出现的第一回合是最难熬的，因为我方大部分机体为了打先前的敌人已经行动过，以这种状况进入敌人回合会非常被动，建议还没行动过的机体先集中火力打HP少的敌机，尽量减少对方的机体数量，这样到了敌方回合也就不用承受太猛的火力。注意由于这关的最后还有一个真的皇帝ズール要打，弹药和精神一定得省着点用，善用母舰进行补给和回复。皇帝ズール可不同于两个冒牌货，不仅能力高很多，而且还会2回行动，不过他会追着武打，让武把他引到我方主力机体集中的位置后就把剩下必杀技和精神全部用在他身上吧。



第47话 迎えられる胜者

胜利条件
1.敌全灭
2.经过4回合
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
3回合以内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

后期相对简单的关卡，正好用于一连串大战后的调整。敌人只有一批次元兽，没有增援，并且到第四回合时就会自动过关，所以一开始就不用吝啬精神和EN，放开手进攻拿SR点吧。下一关是《高达00》的最终战，相关的机体都会强制出战，如果之前没有培养的话可以在这关冲一下等级。

第48话 夜明けの钟

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠アルヴァトーレ（后半击坠ガンダムスローネツヴァイ后）
3.击坠アルヴァアロン（击坠アルヴァトーレ后）
败北条件
1.刹那、ロックオン、アレルヤ、ティエリア任一被击坠（前半）
2.我方战舰被击坠
3.刹那或ロックオン被击坠（后半）
4.刹那被击坠（后半击坠ガンダムスローネツヴァイ后）
SR点获得条件
4回合我方行动以内敌过关
可获得强化芯片
ガンダニュウムアーマー（トールギス）
补助ISC【GN-X（セルゲイ）】
スナイパーキット【GN-X（ピーリス）】
プロペラントタンク【GN-X（パトリック）】
脊髓反射コネクタ（ジークフリート）
ユグドラシルドライブ（ランスロット・エアキャバルリー）
オートリペアマシン（ガンダムスローネツヴァイ）
ハロ（过关后）

关卡要点

这话由两个部分构成，前半部分和之前的20话相似，主要对由各真实系ACE率领的部队，左边较近的萨古斯部队可以交给移动力不高的机体，注意ACE机师里诺因会在萨古斯被击破后撤退，所以最好先击破她。移动力高的机体则主要负责地图上方的GN-X部队，同样ACE机师谢尔盖和皮里斯也有击破关系，无论先击破哪个都会使谢尔盖退场，接着皮里斯使用不屈和集中，但区别在于先击破前者算击坠，先击破后者谢尔盖算撤退，所以想要强化芯片的话还是先击坠谢尔盖吧。另外阿雷路亚和皮里斯战斗会发生剧情，之后阿雷路亚变为哈雷路亚人格，主要好处就是热血会变成魂。

后半部分开始只有《高达00》的机体出战，由于我方大部队需要击破萨谢斯才会出场，所以如果刹那够强的话就建议一开场就使用气合加魂秒掉他，秒不掉就让其他机体帮帮忙。我方部队登场的同时BOSS也会出现，因为击破他会进入下个场景，所以留到最后也没关系。击破BOSS后还没结束，还有刹那和BOSS的单挑，同样用魂也是一击就能解决。这关过后洛克昂阵亡，接下来两关就不能用他了，还有如果过关时洛克昂的击坠数在70以上，可以获得一个ハロ芯片。



第49话 虹

胜利条件
1.レントン到达指定地点
2.击坠ターミナス 303 SP（ターミナス 303 SP登场后）
3.击坠エメラルダン（ターミナス 303 SP击坠后）
4.敌全灭（エメラルダン击坠后）
败北条件
1.レントン被击坠
2.我方战舰被击坠
SR点获得条件
6回合我方行动以内敌过关
可获得强化芯片
ハイパージャマー（ユニオンフラッ

グカスタムII）
ハイパーニアユニット（ターミナス303 SP）
钢の魂（エメラルダン）
DMアダプターS（アリエティス）

关卡要点

敌人初期配置只有杂兵，挥军直上即可，莱顿没怎么培养的话最开始的胜利条件就不必理会了，因为击破10机或迎来第三回合曾经是同伴的霍兰德会作为敌增援登场，同时胜利条件也会改为击破他。另一个敌增援格拉汉姆依然是冲着刹那来的，他机体不强，不过要注意当他的HP降到30%以下时会使用一次爱，最好是将他机体的HP削减到差不多时就一口气击破，以避免不必要的麻烦。击破霍兰德后他会再次成为同伴，同时修巴鲁和玛格丽特带领次元兽出现，如果之前说得过玛格丽特，这里只要击破修巴鲁就可让她加入。作为关卡压轴的是老对手艾姆，这次他机体强化了不少，不过由于机师自身没有防御系的技能，打起来比前几关的几个BOSS都要轻松。

最终话 破界の世纪

胜利条件
1.击坠グレート・アクシオン和两只次元兽リヴァイダモン
2.击坠ゲールティラン（ゲールティラン登场后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片
无

关卡要点

最后一关了敌人也是倾巢而出，密密麻麻的次元兽堪称壮观，而初期目标的三架敌机又正好被次元兽重重围住，想不打都不行，得做好长期战的准备。次元兽棘手的地方在于不少攻击都带有特殊效果包括了降EN、降气力和降能力，其中最麻烦还要数降能力，能力一旦减半后很容易成为被围攻的目标，只能回母舰等恢复，所以和战斗次元兽リヴァイダモン交战时一定要避免中它这招。完成初期胜利条件后最终BOSS会在地图上方登场，建议将最弱的母舰留到最后，等机体都就位后再给予最后一击，这样可以在BOSS出来时获得主动权。

最终BOSS有两种强度，可在出现时的剧情对话中决定，第一个问题选第一项的话BOSS会较弱一些，而选第二项则进入下一个问题，第二个问题选第一项和第一题的第一个结果一样，而选第二项的话BOSS则会以最强的能力登场，并且还附带两只次元兽リヴァイダモン，大家可根据自己的情况选择。对付最终BOSS还是和以前一样，先包围再分析和脱力，接下来就用热血（魂）加必杀技狂轰吧，配合援护攻击，就算是选最强能力的BOSS也能一回合击破。

最終話
破界の世紀
SUPER ROBOT WARS Z II

通关奖励

- 下篇预告
- 继承金钱（2周目50%、3周目75%、4周目以后100%）
- 继承PP
- 继承机师击坠数
- 4周目以后解禁15段改造

隐藏要素

强化芯片

オートリペアマシン

第13话让主角在如图位置待机，剧情对话后入手，另外对话的对象是前作超级系男主角的师傅。



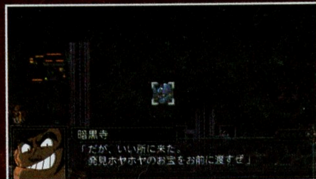
スーパーリペアキット

第30话让主角在如图位置待机，剧情对话后入手。



超合金Z

第41话让甲儿在如图位置待机，剧情对话后入手。



ユグドラシルドライブ

第33话过关前朱雀（スザク）的击坠数在40以上，过关后入手。

勇者の印

1.第31话先让武（タケル）和马克（マーグ）交战，接着说得后再交战一次。
2.第41话让武对马克进行说得，接着让武击坠马克。
3.第41话过关前武的击坠数在50以上，过关后入手。

ハロ

第48话过关前洛克昂（ロックオン）的击坠数在70以上，过关后入手。

机体&机师

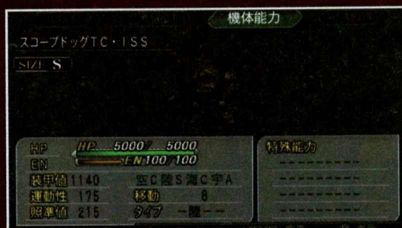
玛格丽特（マルグリット）&パールネイル

1.各路线的27话让主角与ライノダモンMD交战并将其击坠，之后出现的玛格丽特也是同样用主角交战+击坠。
2.第30话让主角与ライノダモンMD交战。
3.第42话A或43话B让主角对玛格丽特进行说得。
4.第49话击坠パールネイル或エメラルダン后，玛格丽特加入（没满足前面的条件则会撤退）。



スコープドッグTC・ISS

1.第39话前半让每人至少击坠1架敌机。
2.后半让基利可（キリコ）击坠伊普希隆（イプシロン）。
3.第39话过关前基利可的击坠数在70以上，过关后入手。



追加换装

トルネードパック（VF-25Fメサイア）

1. 第33话过关后选择B路线。
2. 第34话B和第37话的剧情对话中都有兰花（ランカ）和雪莉露（シェリル）的二选一，两次的选择必须一致。
3. 第45话阿鲁特（アルト）换机前击坠数在70以上，这样换机剧情发生后会直接以トルネードパック装备出场。



SPブースター（ターミナス

1. 第33话霍兰德（ホランド）离队前击坠数在70以上。
2. 第49话击坠霍兰德后入手。



推荐机体

主角机

每作的主角机都不弱，加上主角机还是惟一一台可全关卡出战的机体，就更没有不用的理由了。根据玩家初期的选择，主角机的性能会发生变化，基本远近战皆可。而主角一开始就自带援护攻击L2以及连携攻击，对初期的我军攻击力不高的机体是很好的火力补充。另外主角还有强运技能，并且ACE奖励也是加资金的，所以不知道改造什么机体的话，把资金扔到主角机上就绝对是不会亏本的投资。



マジンガーZ

《机战》御三家之一，由于这次收录的是新动画版，机体和武器性能和以前有一定的差异，但实力依然是有增无减。机体在使用上没有太多的花哨，就是最直接的“正面交锋”，依靠超厚的装甲承受了伤害后再予以反击，マジンガーZ本身装甲就非常高，初期专心改造装甲可使其成为一座“钢铁城堡”，而武器方面也很令人满意，远近皆有，而且最强武器长达7格，不像以前遇到射程稍长的机体就束手无策，但代价是EN消费也激增，最好装上EN系的强化芯片，或者尽早全改造出EN回复（中）。机师甲儿的默认技能以提升气力的为主，方便尽早使用必杀技，如想最大化利用，可以学气力相关的技能，如ガード或连续行动，另外Eセーブ也可以带上一个，以降低EN消费。

ゲッター1

本作的ゲッター最常用的依然是ゲッター1和ゲッター2两个形态，ゲッター2主要负责初期的冲锋，气力一旦提升到130发动ゲッタービジョン后，即使处在前线也有很高的存活率，负责杂兵战也是没有问题的。ゲッター1则担当火力输出的职责，主武器ゲッタービーム没有气力限制，开场就能轻松应付血厚的敌机，而中距离则有4格的スパイラルゲッタービーム。机师龙马的ACE奖励也非常实用，150气力后伤害1.3倍，标准的BOSS杀手。另外ゲッター的后继机真・ゲッター是继承改造的，所以想主力培养的话序盘就可积极改造。



ダイガード

ダイガード的定位比较奇怪，看上去像超级系，可机体设定和武器表演又偏向真实系。ダイガード的最大价值在于有，补给装置，而且有三人份的精神，只要肯花钱改造，就能打造出一架既能打又能辅助的机体，这是其他补给机望尘莫及的。如要培养ダイガード，就不能单纯作为补给机使用，得多让它击坠敌机，尽早出ACE奖励使赤木的热血变成魂，这样机体的最大输出也能得到提升。推荐的学习技能里，补给スキル是必备的，还有Bセーブ不错，加上全改造奖励的话，对不能补给自己的ダイガード来说是一个不错的增加持久作战能力的方法，而强化芯片则推荐以提升装甲、移动力和地形适应性三项为主。

ガンダムエクシア

ガンダムエクシア的几个主武器的EN消费都不高，而且GNソード和セブンソード・コンビネーション都有防护罩贯通效果，在对付像是次元兽这种有防护罩的敌机时能发挥不小的作用。后期追加了トランザム发动后，火力进一步提升，而且这招无视体积修正，是对BOSS的首选，再加上刹那能习得魂，以及机体全改后全武器攻击力+400，火力输出在真实系中首屈一指。机师方面，刹那一出来就有实用的连续行动，再学个Eセーブ和气力突破界限就能独当一面了，如果PP有剩余，可以再加个再攻击，并适当培养一下技量。

グレンラガン

超级系的新贵，实力不亚于マジンガーZ和ゲッター1两位元老级机体。独有特殊能力螺旋力发动后追加HP回复（小）以及伤害补正效果，武器还有超级系里少有的地图炮，后期装上飞翼后弥补了对空能力和移动力的不足，可以说是真正的如虎添翼。不过和典型的超级系机体一样，高输出就势必带来



高消耗，优先改造EN以及装EN回复的芯片才能持久作战。卡米那的强运以及底力L8非常实用，而且还是我方最早习得热血的，是中盘以前BOSS战的首选。卡米那战死后，西蒙（シモン）的能力也会飞升，成为能独当一面的机师，ACE奖励初始气力+30，加上ダッシュ和连续行动，第一回合就能冲上前线“无双”。

红莲贰式

Zero的战术指挥虽然很好用，不过顶多也只能留在后方当军师，要说《反叛的鲁鲁修》最能打的，就非卡莲的红莲贰式莫属了。红莲贰式可以说是低消耗高输出机体中的代表，必杀技辐射波动机构只消耗35的EN，气力要求也不高，而且自带防护罩贯通和无视机体体积修正。另外机体能力也不差，3个强化芯片槽加护罩，全改造奖励辐射波动机构攻击力加500，已和超级系的输出持平。



スコープドッグ

スコープドッグ能上榜有很大一部分原因在于机师基利可。基利可的三个技能都非常逆天，一是一出来就自带底力L9，HP越少越强，但要注意得对HP和装甲进行一定的改造，以防技能还没发动就被秒；独有技能？？？？？（异能生存体）相当于底力的强化版，HP在10%以下时机师全能力加强，一旦发动，就可以把它扔进敌人堆里不用管了；精密射击使会心攻击变为1.5倍，相当于半个热血，和另外两个技能的相性非常好，可以装上スナイパーキット进一步提高会心几率。当然，机体也不是一无是处的，首先スコープドッグ改造费用非常低，非常容易达成全改，其次是有4个强化芯片槽，可提升空间很大，三是机体全改造奖励为加会心率，配合机师技能和芯片，就算是BOSS都照样能会心一击。

ダンクーガノヴァ

机体登场很早，但初期要使用ダンクーガノヴァ有气力和回合限制的瓶颈，最好是装上气力系的强化芯片，并配合气合尽早合体，这样才能有所作为。33话后机体解除气力和合体限制，同时葵习得野生化技能，这时ダンクーガノヴァ的实力就能真正发挥，并且ダンクーガノヴァ后面还会和R-ダイガン合体为ダンクーガノヴァマックスゴッド，能力再次提升的同时，也追加了无气力限制的可移动后使用武器ダンブレードシュート，一定程度上弥补了气力提升前的火力不足。另外葵的ACE奖励是技能野生化发动时自带一次觉醒，配合连续行动的话不用消耗SP就能一个回合连续行动3次，非常有魅力。



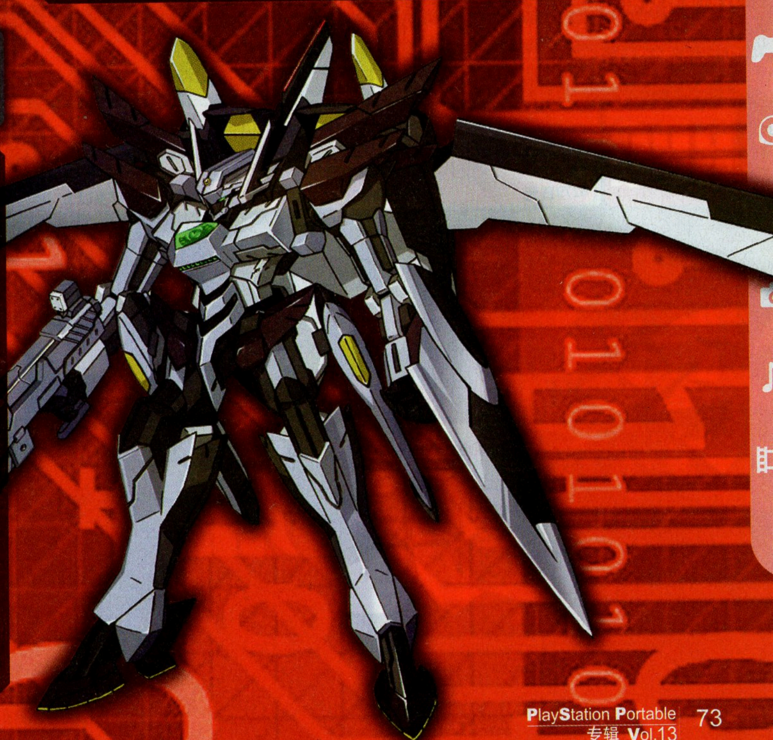
キングゲイナー

キングゲイナー在气力提升前实力只能说一般，但一旦气力提升后，价值就真正体现出来了。130气力发动的オーバースキル提升移动力、运动性和照准值，并且追加分身，结合机师技能オーバーセンス，即使在有连续命中补正的本作里也不用担心被打中。机体全改造奖励和ACE奖励也非常有用，全改加强オーバースキル的效果，而ACE奖励能使ゲーマー变成ゲームチャンプ，非常适合学再攻击，适当培养一下技量的话基本每次战斗都能攻击两次，非常霸道。

ソーラーアクエリオン

长达14格的格斗武器“无限拳”是机体的看点之一，作为超级系也能享受在射程外狙击敌人安逸感，配合ヒット&アウェイ边打边走，到了BOSS身边时正好使用必杀技的气力也满了，但要注意武器的EN消耗特别大，Eセーブ技能和EN系芯片一定得备上。要说ソーラーアクエリオン的最大魅力，还在于机体的特殊能力エレメントシステム，气力130以上时主机师的能力值以3名机师中最高的那项为准，也就是说不需要更换主机师，副机师的能力也能派上用场，所以三名机师只要每人专心培养一项能力就能发挥这个能力的最大效果。机师组合推荐C配置，因为席利乌斯（シリウス）的ACE奖励为加格斗，丽花的ACE奖励加技量，再稍微用PP培养一下这两项能力就很高了，而主机师阿波罗（アポロ）的PP则主要用来习得技能，不用负担能力上的PP消耗，技能的选择也更自由了。





当流言化作现实，人方知何为『罪』

12年前的作品拿到今日已显得较为古拙，但本作的优秀质量足以令它在游戏史上留下风华绝代的身影。《P2 罪》是一款重剧情的游戏，系统虽爽快度偏低，但大量的Persona作成和流言系统，跟游戏的世界观相辅相成，天衣无缝。本次攻略将从系统、流程、剧情和隐藏要素4个方向对游戏进行全面讲解，而限于篇幅，未能放上全Persona的资料一览，请大家海涵。

文 胧月　协力 [anna]C子

PERSONA2 罪 INNOCENT SIN

RPG

Persona2 罪
ペルソナ2 罪

Atlus	2011年4月14日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统篇

基本操作

菜单

按键	功能
方向键/滑杆	光标移动
○	决定
×	取消

城市地图

按键	功能
方向键/滑杆	选择移动地点
○	决定
△	指令菜单
□/L/R	显示所有地区名

区域地图

按键	功能
方向键	移动主人公的指示光标
（方向键+×）/滑杆	快速移动主人公的指示光标
○	进入建筑/对话
△	指令菜单
×	取消
□/L/R	显示所有地区名

3D迷宫地图

按键	功能
方向键	移动
（方向键+×）/滑杆	快速移动
○	进入建筑/对话/调查
×	取消
△	指令菜单
□	显示地图
L	顺时针旋转视点
R	逆时针旋转视点

战斗时

按键	功能
方向键/滑杆	选择项目
○	决定
×	取消/解除自动战斗
△	自动战斗
L	显示敌我有无特殊状态
START	省略敌我双方的所有演出动作

开始游戏

片头动画完毕后按下START键进入标题菜单。

NEW GAME：开始新游戏。进入游戏后选择EASY、NORMAL和HARD三个难度，难度可以在游戏中的主菜单下更改。
LOAD GAME：读取存档。
QUEST MENU：通关后可进入此项制作原创任务。
GALLERY：动画、游戏BGM鉴赏。动画和BGM的开启进度与流程有关。
CONFIG：变更各项设定
DATA INSTALL：安装媒体资料，加快游戏的读取速度。至少需要243M的记忆空间才能安装本资料。

地域

游戏中有城市、区域和3D迷宫三种地图，整个故事的流程便以主人公在这三种地图上的移动来推进。



城市地图

选择要去的区域。流程越靠后，能去的区域也越多。

区域地图

操纵代表主人公的蓝色光标在各个具体地点间移动，靠近可进入的建筑时会出现“IN”字样。各区域的闹市区都有不少店铺，玩家可前去购买装备、用餐、打听情报、回复状态、作成Persona、传播流言等。

3D迷宫地图

进入各具体建筑物后可在3D地图中移动，移动一段时间会随机以“踩地雷”的方式遇敌。本作在探索迷宫时，左下角会显示以主人公为中心的小范围迷你地图。迷你地图上的发光扇形代表当前主人公的面向，而不是玩家的视野，所以使用时略有不习惯。建议玩家把迷你地图四条边的方向与“上北下南左西右东”的地图查看法相对应，走起来反而简单。按□键可查看当前地图的全貌，如果迷宫有多层，在L/R可切换地图显示的层数。



CHECK 剧场

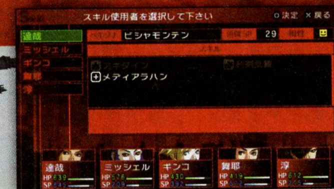
城市地图的界面下，最后一项为“シアター”，可体验本作相比原版新追加的支线任务。角色的等级和技能在主线和支线间通用，但执行支线任务的途中无法存档，打不完就只能选择リタイア放弃任务。即使放弃任务，其间获得的经验值和金钱也会延续到主线，但无法获得剧场的会员点数。随着会员点数的累积可提高等级，等级越高剧场的设施越豪华，接待员三木素子的态度也会越亲切。

主菜单

当固定剧情完毕后进入自由行动时间，玩家按下△键能开启菜单，从上往下依次为：スキル、アイテム、装备、ペルソナ、ステータス、アナライズ、バトル设定、システム。

スキル：技能

反映当前角色装备Persona的持有技能，其中白色字体技能可在非战斗时使用，灰色则为战斗专用技能。



アイテム：道具

玩家当前拥有的所有道具，分消耗品、贵重品和卡片三项。

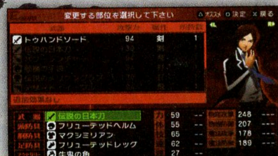


消耗品：包括回复道具、角色基础数值提升道具、战斗专用道具和CD等与剧情无关的道具。
贵重品：与剧情相关的道具，无法直接使用。部分道具可点开查看详细。
卡片：分为塔罗牌（タロット）、封神具（マテリアル）、技能卡片（スキル）和基础数值卡片（インセンス）4种。

塔罗牌：通过与恶魔交涉收集各种族的塔罗牌，即可在天鹅绒房间（ベッベルトルーム）交换对应种族的Persona。Persona等级越高，需要的塔罗牌数也越多。注意女教皇、女帝、皇帝、法王、正义和太阳这6个种族的塔罗牌无法以普通交涉的方式获得，需要用白板塔罗（フリータロット）置换。
封神具：作成某些特殊Persona（通常比较强力，如毗湿奴、湿婆、路西法、撒旦等）除了需要消耗对应种族的塔罗牌外，还必须消耗一个这种特殊道具。封神具的获得主要有以下三种方法：1.宝箱中获得；2.打败恶魔时掉落；3.归还Persona。关于归还Persona会在后文详细说明。
技能卡片：作成Persona时消耗此卡片为其增加一项技能，对每个Persona只限使用一张。
基础数值：作成Persona时消耗此卡片提高其基础数值，对每个Persona只限使用一张。

装备：装备

为角色更换装备，选定角色后按△可一次为该名角色替换上当前拥有的最高数值装备，节省不少时间。



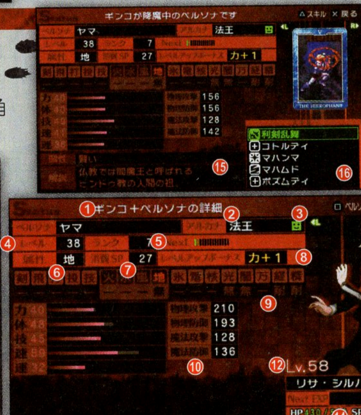


ペルソナ：Persona

查看当前角色降魔中的Persona资料。按○后进入切换备用Persona的画面，此画面下按□为查看Persona能力。

ステータス：状态

查看角色的基本说明，按○进入角色的单人画面可查看其各项能力数据。



状态画面解说

1.降魔中的Persona名称。
2.降魔中的Persona所属种族。
3.角色与降魔中的Persona的相性。
4.降魔中Persona的固有等级（LEVEL）。
5.降魔中Persona的级别（RANK），以及提升到下一级别所需要的经验值。
6.降魔中Persona的属性。
7.发动Persona技能时所消耗的SP。
8.升级时除固定的成长能力值外的奖励点数。
9.降魔中Persona对各属性的耐性一览。
10.能力数值。
11.角色立画。
12.角色等级。
13.下次升级所需经验值。
14.现在的HP与SP。
15.Persona的特征。
16.Persona当前习得的技能，按△键可查看每项技能的详细说明。

アナライズ：恶魔情报

查看迄今战斗过的恶魔和作成过的Persona情报。

CHECK 恶魔情报

如果在与恶魔交涉后达成契约关系，恶魔的右侧显示“契约中”字样。按下△键会只显示契约恶魔，选择契约恶魔后再按□可解除契约。如何与恶魔契约、以及如何运用契约效果，后文会在“恶魔交涉”部分予以详细说明。

バトル设定：战斗设定

行动顺设定：设定队员们的行动顺序。如果对设定的行动顺序不满意，可以使用下方的“行動順リセット”指令把顺序恢复到变动前。

合体スキル：设定合体技的发动条件，可选择自动、待机和不可。“自动”为只要行动顺序和使用技能满足合体条件即自动发动；“待机”为当行动顺序和使用技能满足合体条件时，需要玩家选择使用发动，〇为发动，×为不发动；“不可”为即使行动顺序和使用技能满足合体条件时，也不发动合体技。

システム：系统

设定消息显示速度、切换原版和新版的音乐、BGM音量、效果音音量、语音音量、是否记忆光标位置、是否保留合体技特写演出、视角转换方向、过场动画比例、游戏难度、是否使用媒体安装功能。另外还可以存储游戏、读取存档、返回标题菜单。

设施

游戏中各地区的カメヤ横丁、ロータス等闹市区集合了各种服务型设施，玩家可以在其中购物、游乐以及作成Persona。各地的商店会有部分差别，武器店、防具店、药店和医院都很直观，其中作为重点的天鹅绒房间将在后文的“Persona”章节部分重点介绍。

武器店

以刀剑符号标示，进入后可购买各种武器。各地区商店的货物均有差别，且会随着流程的进行更换出售的道具。此外，各武器店商品还会受各地情报员的流言影响。流言有右边5种：

流言	说明
値段は安いが质は悪い	便宜但质量不好。
质も値段も普通	质量和价格都一般。
质は良いが値段が高い	质量好但价格高。
品揃えは丰富だが下取り价格が安い	品种丰富但收货价很低。
品揃えは丰富だが下取り价格が高い	品种丰富但收货价很高。

需注意的是，影响一家武器店商品的流言虽有多种，但玩家一旦散布了其中一种后，就无法更换该店的流言种类了。莲华台的时间城在散布“质は良いが値段が高い”的流言后，能够买到商店武器中的最优品，请务必要散播。另外建议玩家选择青叶区的武器店散布“品揃えは丰富だが下取り价格が高い”，可以把不需要得武器卖给该店，能获得较多金钱。

莲华台：时间城

流言	地区	情报员	流言发生时期	商品更新时期
値段は安いが质は悪い	梦崎区	ピースダイナー的チカリン	七姐妹学园过关后	1．岩户山过关后；2．四神殿过关后
质も値段も普通	莲华台	本丸公园的トクさん		
质は良いが値段が高い	平坂区	がってん寿司的トロ		

平坂区：ラーメンしらいし

流言	地区	情报员	流言发生时期	商品更新时期
－	－	－	－	空の科学馆过关后

梦崎区：トニーの店

流言	地区	情报员	流言发生时期	商品更新时期
値段は安いが质は悪い	平坂区	がってん寿司的トロ	春日山高校过关后	カラコル过关后
质も値段も普通	梦崎区	ピースダイナー的チカリン		
质は良いが値段が高い	港南区	珠间琉ジニー		
品揃えは丰富だが下取り价格が安い	莲华台	本丸公园的トクさん		

青叶区：クレール・ド・リュンヌ

流言	地区	情报员	流言发生时期	商品更新时期
値段は安いが质は悪い	平坂区	がってん寿司的トロ	ギガ・マッチョ过关后	カラコル过关后
质も値段も普通	港南区	珠间琉ジニー		
质は良いが値段が高い	梦崎区	ピースダイナー的チカリン		
品揃えは丰富だが下取り价格が安い	青叶区	ダブル・スラッシュ的バオフゥ		
品揃えは丰富だが下取り价格が高い	莲华台	本丸公园的トクさん		

港南区：ジョリー・ロジャー

流言	地区	情报员	流言发生时期	商品更新时期
値段は安いが质は悪い	平坂区	がってん寿司的トロ	野外音乐堂过关后	カラコル过关后
质も値段も普通	莲华台	本丸公园的トクさん		
质は良いが値段が高い	港南区	珠间琉ジニー		
品揃えは丰富だが下取り价格が安い	梦崎区	ピースダイナー的チカリン		
品揃えは丰富だが下取り价格が高い	青叶区	ダブル・スラッシュ的バオフゥ		

防具店

以衣服符号标记，和武器店类似，防具店出售的商品会受流程进度和散布流言的影响。莲华台的ロサカンディータ在散布“质は良いが値段が高い”后会出售商店防具中的最优品。不过各地流言对应的情报员和武器店略有差别，详细参加下表。

莲华台：ロサカンディータ

流言	地区	情报员	流言发生时期	商品更新时期
値段は安いが质は悪い	平坂区	がってん寿司的トロ	七姐妹学园过关后	1．岩户山过关后；2．四神殿过关后
质も値段も普通	莲华台	本丸公园的トクさん		
质は良いが値段が高い	梦崎区	ピースダイナー的チカリン		

平坂区：东亚ディフェンス

流言	地区	情报员	流言发生时期	商品更新时期
－	－	－	－	空の科学馆过关后

梦崎区：アニマムンディ

流言	地区	情报员	流言发生时期	商品更新时期
値段は安いが质は悪い	平坂区	がってん寿司的トロ	春日山高校过关后	カラコル过关后
质も値段も普通	莲华台	本丸公园的トクさん		
质は良いが値段が高い	港南区	珠间琉ジニー		
品揃えは丰富だが下取り价格が安い	梦崎区	ピースダイナー的チカリン		

青叶区：ロサカンディータ

流言	地区	情报员	流言发生时期	商品更新时期
値段は安いが质は悪い	青叶区	ダブル・スラッシュ的バオフゥ	ギガ・マッチョ过关后	カラコル过关后
质も値段も普通	平坂区	がってん寿司的トロ		
质は良いが値段が高い	梦崎区	ピースダイナー的チカリン		
品揃えは丰富だが下取り价格が安い	港南区	珠间琉ジニー		
品揃えは丰富だが下取り价格が高い	莲华台	本丸公园的トクさん		

港南区：伦敦屋

流言	地区	情报员	流言发生时期	商品更新时期
値段は安いが质は悪い	平坂区	がってん寿司的トロ	野外音乐堂过关后	カラコル过关后
质も値段も普通	青叶区	ダブル・スラッシュ的バオフゥ		
质は良いが値段が高い	梦崎区	ピースダイナー的チカリン		
品揃えは丰富だが下取り价格が安い	莲华台	本丸公园的トクさん		
品揃えは丰富だが下取り价格が高い	港南区	珠间琉ジニー		

葛叶侦探事务所

葛叶侦探事务所位于平坂区左上角的闹市，与其内的轰所长对话即可委托他散布流言。流言首先需要与城市中的各色居民以及情报屋对话收集，借着消费一定的金钱委托所长，流言中所说的事情就会成为现实。可散布的流言有前文所述的装备相关外，还有隐藏恶魔相关、传说武器相关、隐藏CD相关以及部分流程必经事件。隐藏恶魔、隐藏CD、迷宫变化、必经事件等相关的流言，在委托时机上有着严格限制，这部分将在流程中予以详细介绍，传说武器也会在后文予以详细说明。

药店サトミタダシ

以小袋符号标记，是各地购买消耗类道具的商店。商品不受流言影响，且各商店的道具都是相同的。这里能购入抽奖杂志（悬赏マガジン），参加抽奖，不少优秀道具或装备只能通过抽奖获得。

悬赏

从各地的情报员处打听到有关悬赏的流言并散播，可参加抽奖应募。流言有三种，分别从莲华台本丸公园的トクさん、平坂区がつてん寿司的トロ、梦崎区ピースダイナー的チカリン处打听到。散布流言后，在各地的药店サトミタダシ购买“悬赏マガジン”，然后再去葛叶侦探事务所与たまきちゃん对话选择“悬賞に应募したい”可参加抽奖。每次最多可购买99册悬赏マガジン，考虑到中奖几率，建议玩家先存够钱，尽量99册一买。向たまきちゃん对话完毕后，前往迷宫中行走一定步数，然后到莲华台的シルバーマン邸与丽莎的父亲对话，可获得本次悬赏的报酬。如果想获得质量高的奖品，建议散布“灭多に当たらないが、珍しい物が届くらしい”。



流言1：よく当たるが、大した物は届かないらしい		
奖品	种类	
崖っ缘粉末	消费品	我方全部死亡队员复活，但使用者死亡
バフバフ	拳套	攻击力34
小鸟丸	剑	攻击力42
B级スターケース	吉他	攻击力34
ガラガラドリンク	消费品	我方一人回复200HP
チューインソウル	消费品	我方一人回复100SP
クリーンソルト	消费品	抑制低等级恶魔出现

流言2：确率は低いが、良い物があたるらしい		
奖品	种类	效果
スピリットソース	装饰品	升级时最大SP额外+5
五雷灵弹	铳	攻击力50（电击属性）
スーパーノヴァ	吉他	攻击力200（命中率低）
デモリッションハンド	拳套	攻击力40（会心几率高）
辉くたてがみ	头防具	防御力28、魔法防御力120
四次元消しゴム	非消费品	我方一人HP回复30（仅能在战斗中无限使用，不消耗）
阵の背水	非消费品	我方一人复活、HP小回复（仅能在战斗中无限使用，不消耗）

流言3：灭多に当たらないが、珍しい物が届くらしい		
奖品	种类	效果
梦想剑	剑	攻击力80、运+10
アンチ・マター	吉他	攻击力80（暗属性）
カンノンセンジュ	拳套	攻击力80（光属性）
打出の小锤	消费品	我方一人全部基本数值+3
ミラクルオブジェクト	装饰品	运+12
ソーマ	消费品	我方全部HP、SP、异常状态回复（仅能在移动中使用）

食品店

以刀叉符号标记。各地的食品店都会供应食物，让我方队员进食后能在一段时间内（由队伍在迷宫中行走的步数决定）获得能力加成效果。每种食物在初次品尝之前，效果均以“？？？”表示。进食后，在食物效果消失前不能再重复进食。各地食物的加成效果如下：

平坂区：ラーメンしらいし	
食物名称/价格	效果
酱油ラーメン/500日元	速+5
味噌ラーメン/600日元	体+2
野菜ラーメン/700日元	技+1
チャーシューメン/700日元	体+4
ラーメンセット/900日元	力+2
ミックスラーメン/800日元	速+7
超激辛ネギラーメン/780日元	力+3
特制白石ラーメン/600日元	体+8

平坂区：がってん寿司	
食物名称/价格	效果
まぐろ/300日元	技+2
いか/300日元	速+6
甘えび/400日元	体+2
あなご/400日元	速+1
うに/500日元	技+4
いくら/500日元	力+4
えんがわ/400日元	技+8
びんとろ/400日元	体+3

梦崎区：ピースダイナー	
食物名称/价格	效果
ピースバーガー/230日元	体+3
チキンバーガー/300日元	体+4
フィッシユバーガー/300日元	技+4
ダブルピースバーガー/350日元	技+3
ビッグピースバーガー/380日元	速+8
ポテトフライ/270日元	速+4
ピースシェイク/150日元	力+5
フレッシユシェイク/200日元	力+1

青叶区：ダブル・スラッシュ	
食物名称/价格	效果
コーヒー/350日元	技+5
カフェオレ/400日元	力+6
レモンティー/300日元	速+3
ハーブティ/450日元	速+2
サンドイッチ/700日元	力+4
ピザトースト/600日元	体+1
スパゲッティ/980日元	技+1
カレーライス/700日元	技+7

青叶区：クレール・ド・リユンヌ	
食物名称/价格	效果
ヴィッシソワーズ/1000日元	体+1
エスカヴェッシユ/1000日元	技+2
カスレ/1000日元	力+8
ブロシエット/1000日元	速+2
ブランダード/1000日元	体+5
ブイヤベース/1000日元	力+3
バロティーヌ/1000日元	速+4
ナヴァラン/1000日元	体+6

港南区：ジョリーロジャー	
食物名称/价格	效果
ブレンドコーヒー/380日元	体+7
ブレンドティー/350日元	速+1
ミックスジュース/280日元	力+2
スペシャルココア/320日元	力+7
焼きリンゴパイ/400日元	力+1
チョコレートクッキー/420日元	速+3
玄米カレー/700日元	技+6
シークレットセット/900日元	技+3

情报屋



以半身像符号标记，进入后找到其中的情报员，与其对话可获得各种流言，再配合前文介绍的葛叶侦探事务所可把流言内容化为现实。

医院

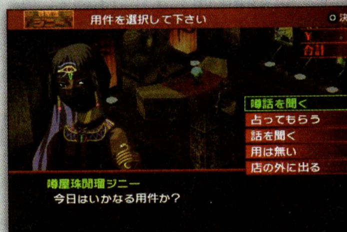
以十字符号标示。在医院消费1200金钱即可全回复队伍，比迷宫中的泉水便宜很多。



占卜屋

以水晶球符号标示。前往港南区闹市シーサイドモール的珠间琉ジニー可委托占卜师进行占卜，占卜能让主人公在一定的行走步数内获得特殊效果，正面负面均有。在前一次占卜的效果尚未消失前无法占卜第二次，因此在占卜前最好先行记录，通过S/L大法来反复刷出自己想要的占卜效果。占卜效果包含以下几种：

- 战斗取得经验值变为2倍。
- 战斗取得经验值减少一半。
- 战斗取得金钱变为2倍。
- 战斗取得金钱减少一半。
- 角色的“运”变为2倍。
- 角色的“运”减少一半。
- 与恶魔交涉时，只要在同一感情上累积2次便可得出结果。
- 与恶魔交涉时，必须在同一感情上累积4次才能得出结果。该效果在获得FOOL种族Persona时非常有用，理由后叙。
- 无变化。



战斗

在3D地图上移动时，会跟敌人进入遭遇战。有两种方法可以结束战斗：1.将敌人打败；2.顺利完成交涉或把恶魔吓跑。BOSS战无法使用第二种方法。

战斗画面

1. 战斗指令
2. 队员头像
3. 当前HP
4. 当前SP
5. 显示行动顺序，自上至下
6. 异常状态图标



如果玩家决定消灭敌人，可以选择“战う”或“合体技で战う”。“战う”为对每个角色依次下达指令，全部下达完毕后按○键确认，敌我双方就会按照画面右侧的行动顺序依次行动，一轮行动完毕后，玩家要再次下达指令。如果不需要更换战术或嫌一一下达指令太过麻烦，可以在下达过一次指令之后按△键，该键可让我方队员自动战斗，自动战斗可随时按下×键中止。自动战斗分两种模式，一是重复上一轮的指令，二是仅以普通攻击自动战斗，这可以在战斗主菜单的オート设定里自由切换。嫌Persona演出动画冗长的玩家可以在战斗中按下START键，能省略战斗时的所有演出效果，包括普通攻击动作在内。

合体技



当我方队员按照一定顺序，使用特定技能（有时限定特定Persona）战斗时，便有机会发动威力强大的合体技。参与发动合体技的角色行动顺序有先后，只有等到排在最后一位的参与角色可以行动时，合体技才能正式发动，而排在前面的参与人员显示“WAIT”字样。如果当前我方角色的行动顺序无法组成合体技，可使用“行动顺设定”将重新排列角色顺序（仅能排列我方）。

火炎

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
タワーインフェルノ	敌方单体	30	–	–	对敌方一人造成大伤害	水击系→地变系→火炎系
ロワゾー・ド・フー	敌方全员	112	–	–	对敌方全员造成大伤害	火炎系→地变系→マハラギオン
サラマンダー	敌方全员	65+	–	–	威力根据使用“精灵召唤”的角色等级发生变化	火炎系→精灵召唤
灼热狱炎	敌方单体	–	–	–	参与角色“技”的平均值×8的伤害	火炎系→火炎系
メガブレイズ	敌方全员	–	–	–	参与角色“技”的平均值×6的伤害	火炎系→疾风系→火炎系
メルトダウン	敌方全员	–	–	–	参与角色“技”的平均值×12的伤害	火炎系→万能系→マハラギダイン

水击

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
ハイドロブースト	敌方单体	30	–	–	对敌方一人造成大伤害	火炎系→地变系→水击系
疾驱水爪破	敌方全员	112	–	–	对敌方全员造成大伤害	水击系→疾风系→マハアクエス
ウンディーネ	敌方全员	65+	–	–	威力根据使用“精灵召唤”的角色等级发生变化	水击系→精灵召唤
妖云水落	敌方单体	–	–	–	参与角色“技”的平均值×8的伤害	水击系→水击系
ベインスプラッシュ	敌方全员	–	–	–	参与角色“技”的平均值×6的伤害	水击系→地变系→水击系
タイダルウエイブ	敌方全员	–	–	–	参与角色“技”的平均值×12的伤害	水击系→万能系→マハアクダイン
メイルストローム	敌方全员	36	–	–	令敌方全员濒死（对BOSS无效）	水击系→万能系→フィアトレント

疾风

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
かまいたち	敌方单体	30	–	–	对敌方一人造成大伤害	水击系→地变系→疾风系
真空波	敌方全员	112	–	–	对敌方全员造成大伤害	疾风系→水击系→マハガルーラ
シルフ	敌方全员	65+	–	–	威力根据使用“精灵召唤”的角色等级发生变化	疾风系→精灵召唤
龙飞天翔	敌方单体	–	–	–	参与角色“技”的平均值×8的伤害	疾风系→疾风系
マキシテンペスト	敌方全员	–	–	–	参与角色“技”的平均值×6的伤害	疾风系→火炎系→疾风系
ギガサイクロン	敌方全员	–	–	–	参与角色“技”的平均值×12的伤害	疾风系→万能系→マハガルダイン
ストームナイトメア	敌方全员	36	–	–	令敌方全员濒死（对BOSS无效）	疾风系→万能系→旋风阵

地变

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
ストーンライズ	敌方单体	30	–	–	对敌方一人造成大伤害	火炎系→疾风系→地变系
ランドスパーク	敌方全员	112	–	–	对敌方全员造成大伤害	地变系→火炎系→マハマグナス
ノーム	敌方全员	65+	–	–	威力根据使用“精灵召唤”的角色等级发生变化	地变系→精灵召唤
尖锐奇岩	敌方单体	–	–	–	参与角色“技”的平均值×8的伤害	地变系→地变系
クラッグファング	敌方全员	–	–	–	参与角色“技”的平均值×6的伤害	地变系→水击系→地变系
ラストクエイク	敌方全员	–	–	–	参与角色“技”的平均值×12的伤害	地变系→万能系→マハマグダイン
ヘルデザート	敌方全员	36	–	–	令敌方全员濒死（对BOSS无效）	地变系→万能系→大地の怒り

冰结

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
キングフロスト	敌方全员	84	冰结	30	对敌方全员造成大伤害＋冰结	ダイヤモンドダスト→精灵召唤
アイスブラスト	敌方单体	–	冰结	100	参与角色“技”的平均值×6的伤害＋冰结	水击系→疾风系→ブフーラ
アイスクラッシュ	敌方全员	–	冰结	100	参与角色“技”的平均值×4的伤害＋冰结	水击系→地变系→ブフダイン

电击

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
タケミカヅチ	敌方全员	84	电击	30	对敌方全员造成大伤害＋感电	雷の洗礼→精灵召唤
サンダーブラスト	敌方单体	–	电击	100	参与角色“技”的平均值×6的伤害＋感电	火炎系→疾风系→ジオンガ
サンダークラッシュ	敌方全员	–	电击	100	参与角色“技”的平均值×4的伤害＋感电	火炎系→地变系→ジオダイン

核热

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
ヒノカグツチ	敌方全员	102	–	–	威力根据使用“精灵召唤”的角色等级发生变化	フレイラ→精灵召唤

万能

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
ゴッドハンド	敌方全员	168	–	–	对敌方全员造成中伤害	万能系→ハイプレッシャー
メテオクラッシュ	敌方全员	200	–	–	对敌方全员造成大伤害	火炎系→地变系→アステロイドボム
グランドクロス	敌方全员	252	–	–	对敌方全员造成大伤害	ノヴァサイザー（アポロ）→血のハネムーン（ハーデス）→フォーミーラバー（ヴィーナス）→クロスフォーチューン（クロノス）→クレセントミラー（アルテミス）
魔界大战	全体	84	–	–	对敌我双方随机攻击16次	ザン（ポルターガイスト）→地狱の业火（スルト）→ジオダイン（ゼルゼブブ）→アステロイドボム（ルシファー）
オーム	敌方全员	999	–	–	对敌方全员造成999伤害	プラライ（シヴァ）→スティティ（ヴィシュヌ）→スリスティ（ブラフマー）
カゲキなメロディー	敌方全员	80	–	–	令敌方全员体高几率狂暴	バルザック→愈しの调べ
ハチマン	敌方全员	136	–	–	威力根据使用“精灵召唤”的角色等级发生变化	メギドラ→精灵召唤

神经

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
クラシックメロディー	敌方全员	120	–	–	令敌方全员体高几率睡眠	ドルミナー→愈しの调べ

精神

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
魅惑のメロディー	敌方全员	120	–	–	令敌方全员体高几率魅惑	マリンカリン→愈しの调べ

无视(100%)

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
原子破坏	敌方单体	100	–	–	令敌方一人濒死（对BOSS无效）	火炎系→水击系→ザンマ
ブラックホール	敌方全员	50	–	–	令敌方全员濒死（对BOSS无效）	疾风系→暗系→グラダイン
ラグナロク	敌方全员	240	–	–	对敌方全员造成大伤害	狂焰乱舞（スルト）→ブフダイン（ロキ）→雷の洗礼（オーディン）→ファイアストーム（フェンリル）→ブリザードブレス（ヘイムダル）
ローエンドブレイカー	敌方全员	–	–	–	让等级最低的一个敌人陷入濒死	ザンマ→光系
ハイエンドクラッシュ	敌方全员	–	–	–	让等级最高的一个敌人HP降为1	ザンマ→暗系
オール1	全体	–	–	–	让敌我双方HP都降为1（对BOSS无效）	ムドオン→ハマオン
死神のルーレット	全体	–	–	–	让敌我双方的一人濒死（对BOSS无效）	光系→暗系
トリムールティ	敌方全员	–	–	–	令敌方全员濒死（对BOSS无效）	雷震乱舞（シヴァ）→メギドラオン（ヴィシュヌ）→アルファブラスタ（ブラフマー）
ハルマゲドン	敌方全员	100	–	–	令敌方全员濒死（对BOSS有效）	オメガクラスタ（ルシファー）→アルファブラスタ（サタン）
マハタルカジャ	我方全体	–	–	–	让我方物理攻击力提升至1.5倍	タルカジャ→慈爱の祈り
マハラクカジャ	我方全体	–	–	–	提高我方全体物理防御力	タルカジャ→慈爱の祈り
マハマカカジャ	我方全体	–	–	–	让我方魔法攻击力提升至1.5倍	タルカジャ→慈爱の祈り
マハサマカジャ	我方全体	–	–	–	提高我方全体魔法防御力	タルカジャ→慈爱の祈り
マハスクカジャ	我方全体	–	–	–	提高我方全体队员的速度	スクカジャ→慈爱の祈り

回复

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
ディアマイ	我方单体	–	–	–	每回合回复最大HP的1/8	ディア→愈しの调べ
メディアマイ	我方全体	–	–	–	每回合回复最大HP的1/8	メディア→愈しの调べ
パナケイアの祝福	我方全体	–	–	–	回复除濒死以外的所有不良状态	パトラ→ディア→リカーム

剑击

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
真・火炎击	敌方单体	35	火炎	36	对敌方一人造成剑击＋火炎伤害	火炎系→一文字斩り
真・冰结击	敌方单体	35	冰结	36	对敌方一人造成剑击＋冰结伤害	水击系→一文字斩り
真・疾风击	敌方单体	35	疾风	36	对敌方一人造成剑击＋疾风伤害	疾风系→一文字斩り
真・地雷击	敌方单体	35	电击	36	对敌方一人造成剑击＋电击伤害	地变系→一文字斩り
狂焰乱舞・击	敌方全员	32	火炎	34	对敌方全员造成剑击＋火炎伤害	火炎系→利剑乱舞
霜剑乱舞・击	敌方全员	32	冰结	34	对敌方全员造成剑击＋冰结伤害	水击系→利剑乱舞
烈风乱舞・击	敌方全员	32	疾风	34	对敌方全员造成剑击＋疾风伤害	疾风系→利剑乱舞
雷震乱舞・击	敌方全员	32	电击	34	对敌方全员造成剑击＋电击伤害	地变系→利剑乱舞
ダークセイバー	敌方单体	52	暗	50	对敌方一人造成剑击伤害+濒死	暗系→一文字斩り
ライトスマッシャー	敌方单体	52	光	50	对敌方一人造成剑击伤害+濒死	光系→一文字斩り
四天修罗诛灭剑舞	敌方全员	108	–	–	对敌方全员造成大伤害	雷震乱舞（インドラ）→旋回速弹（ヴァルナ）→利剑乱舞（ビシャモンテン）→利剑乱舞（ヤマ）

打击

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
天马流星烈剑	敌方单体	120	–	–	对敌方一人造成大伤害	疾风系→ソニックパンチ

投具

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
邪毒针・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害＋猛毒	ポイズマ→九十九针
梦见针・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害＋睡眠	ドルミナー→九十九针

战技

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
毒かみつき・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害＋猛毒	ポイズマ→かみつき
マヒかみつき・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害＋睡眠	ドルミナー→かみつき
毒ひっかき・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害＋猛毒	ポイズマ→ひっかき
マヒひっかき・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害＋睡眠	ドルミナー→ひっかき
激走・电光石火	敌方全员	33	电击	50	对敌方全员造成伤害＋感电	ジオ→体当たり
トリプルチャージ	敌方单体	92	–	–	对敌方一人造成大伤害	突击→突击→突击

可变

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
式神召唤	敌方全员	10	–	–	提升我方魔法防御力，并对对敌方全员造成不同属性的伤害	火炎系（スザク）→水击系（ビャッコ）→疾风系（セイリュウ）→地变系（ゲンブ）→精灵召唤（アベノセイメイ）
ノルンの瞬き	全体	0	–	–	随机产生以下一种情况：敌我双方全员混乱或魔封、我方SP全回复、3回合内敌方无法行动、获得经验值或金钱变为两倍	ヒエロスグリュペイン（スクルド）→光の裁き（ヴェルザンディ）→暗の审判（ウルズ）

恶魔交涉



战斗时执行“コンタクト”指令即可与敌方恶魔交涉。根据交涉手段和回答恶魔问题的不同，恶魔的4项感情会各有所上升。这4项感情包括兴味、喜び、怒り、恐怖，将其中的一项感情提升至最大可完成交涉。以兴味或喜び结束交涉算成功，而以怒り或恐怖结束交涉则视为失败。

兴味提升至最高时：我方可获得该种族对应的塔罗牌。

喜び提升至最高时：交涉人等级不低于恶魔时可定下契约。

怒り提升至最高时：交涉破裂，恶魔攻击我方。

恐怖提升至最高时：恶魔逃跑。

契约

与恶魔定下契约后，下次再跟它交涉并把喜び提升至最高，就能向它索要道具、金钱或情报，获得了情报之后还能再次委托它散布流言。注意玩家同时只能跟3个恶魔定下契约，超过3只时就必须先解除契约才能再契约新恶魔。此外，让契约中的恶魔兴味提升至最高，可以在获得种族塔罗牌外再额外获得追加的若干白板塔罗。每个迷宫出现的恶魔及其交涉方式，本文将会在流程部分予以详细标记。如果交涉时不小心把契约中的恶魔"怒り"情绪提升到最高，契约也会决裂，必须下次重新提升兴味以再度契约。

名称	召唤Persona	获得方法
生首のネックレス	女帝カーリー（61）	Persona归还：女帝ドゥルガー（44）
武将の驹	正义ビシャモンテン（63）	赌场币14000枚购买（シバルバー浮上剧情后）
水莲の花弁	女教皇ラクシュミ（64）	赌场币15000枚购买（シバルバー浮上剧情后）
千の莲弁	太阳ヴィローシャナ（65）	击破恶魔：太阳ヴィローシャナ（65），在废工厂役员室低几率出现
ウルザンブルン	运命スクルド（66）	宝箱：废工厂仓库
正宗の眼带	法王ブラフマー（67）	宝箱：废工厂制御室
万物のゆりかご	女帝ガイア　（72）	击破恶魔：女帝ガイア（72），在废工厂的废液处理场低几率出现
ウルの月	月ナンナル（73）	Persona归还：月ツクヨミ（62）
マキシテンペスト	战车シヴァ（85）	Persona归还：正义スカンダ（52）
アヴァターラ	皇帝ヴィシュヌ（86）	Persona归还：女教皇ラクシュミ（64）
告发者の日记	审判サタン（96）	Persona归还：恶魔ベルゼブブ（58）
明けの明星	恶魔ルシファー（99）	Persona归还：审判ミカエル（83）

不良状态



战斗中有时会在敌人的特殊攻击下陷入不良状态，除凭依和猛毒两项外，其余的不良状态会在战斗结束后自动恢复，包括死亡的角色也能苏生至1HP。

不良状态种类

状态名称	表现	恢复方法
濒死	HP为0时陷入濒死，无法执行任何指令	使用反魂香、リカーム、地返しの玉、サマリカーム
凭依	高几率自由发动凭依恶魔拥有的技能	使用大币、コトルディ
魅惑	无法输入指令，并攻击同伴	回合经过几率恢复/使用パッチリG、ソーマ
混乱	无法输入指令，随机采取行动	回合经过几率恢复/ソーマ
魔封	无法使用Persona技能	回合经过几率恢复/ソーマ
猛毒	每次行动完毕后扣除最大HP的1/8	解毒剂、ミラクルソーダ、ポズムディ
睡眠	无法输入指令和行动	回合经过几率恢复/パッチリG、ミラクルソーダ、パトラ、メパトラ
狂暴	无法输入指令，并自行对敌人使用普通攻击	镇静剂、ミラクルソーダ
幻影	命中率大幅下降	パッチリG、ミラクルソーダ、パトラ、メパトラ
感电	当前回合无法行动	经过一回合自动恢复
冰结	当前回合无法行动	经过一回合自动恢复/承受一次火炎伤害

突然变异

在战斗中用合体技完成最后一击时，参加合体技的Persona有一定几率发生突然变异。突然变异有4种情况：1.Persona级别（后文详述）+2；2.Persona的全部基本能力数值+2；3.习得技能；4.获得变异能力。其中，获得变异能力的Persona可委托伊格尔将其变成其他Persona。每个Persona的变异对象是固定的，但也有一定几率变异失败，成为低级Personaポルターガイスト。杖、杯、剑、金货这4个种族的Persona只能通过变异方式获得。角色与Persona的相性越好，变异的几率越大。

变异专用Persona

杖

Persona名	等级	变异素材
ホテイ	10	ポルターガイスト（2）、ハーピー（5）、ファレグ（7）、アガートラーム（9）
ナンキョクロウジン	25	サルトビサスケ（15）、キニチ・カクモ（20）、オトヒメ（21）、ガンダルヴァ（21）、ヘル（22）、ウマヤドノオウジ（23）
ケツアルカトル	40	テンジクトクベイ（30）、セイオウボ（36）、バール（37）、スチュパリデス（37）

杯

Persona名	等级	变异素材
ガラハド	30	マルス（25）、カナロア（27）
バッカス	45	バルバトス（41）、タクシャカ（43）、フラカン（45）
ダグダ	60	イザナミ（51）、オーディン（55）、ヴリトラ（56）、キニチ・アハウ（56）、アドラメルク（57）、ベルゼブブ（58）、スザク（59）

剑

Persona名	等级	变异素材
クー・フーリン	40	ロキ（36）、ヤマ（38）、スルト（39）、ヘイムダル（39）
アーサー	55	トビカトウ（45）、インドラ（50）、アレス（50）、セケル（50）、スカンダ（52）
フツノミタマ	70	マハーカーラ（60）、フウマコタロウ（60）、カーリー（61）、ツクヨミ（62）、ウロボロス（62）、ビシャモンテン（63）、ラクシュミ（64）、ヴィローシャナ（65）、ハヌマーン（66）、セト（68）、アムルタート（69）、ガイア（72）、パラスアテナ（74）、モト（74）

金货

Persona名	等级	变异素材
フクロクジュ	20	リュウメ（12）、アリアンフロッド（15）、テング（16）
エビス	35	シャカ（29）、アグリッパ（31）、ビャッコ（33）、シフ（34）
サラスヴァティ	50	パールヴァティ（43）、イルダーナ（46）、カロン（47）、サキュバス（47）

Persona

Persona是本作的中核系统，相当于角色的特殊装备，负责发动魔法。虽然Persona的作成比起系列其他几代略显乏味，不过依然有不少规则和重点需要掌握。作成Persona必须在各区闹市区或部分迷宫中拥有的天鹅绒房间（ベルベットルーム）进行，消耗收集到的塔罗牌召唤出Persona后，需要通过"降魔"指令把作成的Persona随身携带，不经过降魔的Persona会默认储存在Persona管理人伊格尔（イゴール）处。

Persona的作成

与天鹅绒房间的伊格尔对话选择"ペルソナを召喚する"，会进入Persona作成画面。作成Persona必须拥有该Persona对应的种族塔罗牌，越高等级的Persona作成时消耗的塔罗牌数量越多，部分特殊的Persona必须消耗封神具（マテリアルカード）方可召唤。封神具的种类很多，每种封神具对应一个Persona。召唤Persona时除了消耗固定的塔罗牌（以及封神具）外，玩家还可为作成结果追加技能卡片和基础数值卡片。剑、杯、杖、金币、愚者这5个种族的。



CHECK 白板塔罗

白板塔罗（フリータロット）能任意代替除愚者外所有其他种族的塔罗牌，前文说过，女教皇、女帝、皇帝、法王、正义和太阳这6个种族的塔罗牌无法以普通交涉的方式获得，需要用白板塔罗代替。白板塔罗的获得方法为：先与恶魔交涉，使其"喜び"感情达到最高，完成"契约"。当下次再与契约恶魔交涉时，使其"兴味"感情达到最高，那么除了能获得该恶魔对应的种族塔罗牌外，还能额外获得一定的白板塔罗作为奖励。白板塔罗需要委托天鹅绒房间的恶魔绘师使用，当玩家持有白板塔罗时，可与恶魔绘师对话，将任意数量的白板转换成其他种族塔罗。

封神具的获得方法

名称	召唤Persona	获得方法
七色の闪光	星イーリス（18）	宝箱：青叶公园
唯我独尊	法王シャカ（29）	击破恶魔：法王シャカ（29），在废工厂02门低几率出现
宝贝	正义ナタ（35）	击破恶魔：正义ナタ（35），在废工厂管制室低几率出现
ノアトゥン	世界ニョルド（38）	Persona归还：隐者グリンブルスティ（28）
ドルドナの棹	太阳イルダーナ（46）	宝箱：狮子宫の神殿1F
ステュクス	死神カロン（47）	赌场币10000枚购买
黄泉の险路	女教皇イザナミ（51）	击破恶魔：女教皇イザナミ（51），在废工厂制御室低几率出现
ルーンの石碑	皇帝オーディン（55）	击破恶魔：皇帝オーディン（55），在废工厂制御室低几率出现
深红の翼	节制スザク（59）	宝箱：废工厂制御室
风魔の术书	愚者フウマコタロウ（60）	Persona归还：愚者トビカトウ（45）

愚者Persona的作成

游戏中遭遇的恶魔没有愚者（FOOL）类，并且白板塔罗也无法代替FOOL，要想作成该种族的Persona可谓难上加难。具体方法为：与恶魔交涉时被提问4次以上，且都给出满足其"兴味"的答案时，有1/32的几率被问及FOOL获得的专门问题，这时选择"愚か"或"道化师"即可获得1枚FOOL，例外是当被绅士口吻的恶魔问及"神を信じるか"时必须回答"信じない"。当获得第一枚FOOL后，第二次以后被问及FOOL获得专门问题的几率上升到1/16。为了能让被恶魔提问4次以上，建议玩家到占卜屋占卜出令交涉变得很难的效果出来。

愚者

Persona名	等级	需要FOOL枚数	是否需要封神具
サルトビサスケ	15	1	不需要
テンジクトクベイ	30	2	不需要
トビカトウ	45	3	不需要
フウマコタロウ	60	4	需要"风魔の技书"

Persona的降魔



降魔细分为两个阶段，第一阶段是从伊格尔处领取作成的Persona，第二阶段是让角色装备该Persona。为角色装备Persona时要注意该Persona与角色相性好坏，相性越好，此Persona发动魔法时成长得越快，且发生突然变异的几率也越大；相性越差除了减缓成长速度外，最差时甚至不允许角色在战斗中发动Persona技能。相性图标分为5个阶段，分别对应"桃红色>黄色>绿色>蓝色>灰色"。部分Persona，如ベルゼブブ、ルシファー等，没有与之相性最高的角色。



Persona的归还

当仓库里的Persona满员时，如果想再制作新的就要通过削除来腾出仓库空位。削除Persona通过“归还”这一指令来完成，如果归还的Persona已经达到最高级别，那么还能额外获得奖励道具，部分封神具便是只可通过归还Persona来获得。

归还心得

这里推荐一些值得归还的Persona，归还后能获得封神具的Persona前文已经介绍过，这里不浪费篇幅重复说明了。另外，此处说的“归还”是指最高级别归还，以获得归还报酬。

恶魔ルシファー（LV99）
归还道具 万魔の铳（攻击力+198，无视属性）
解说 最强铳器。当玩家能召唤ルシファー的时候，在游戏里早就所向披靡了，该武器主要是收藏品，数值方面比舞耶的传说武器最强形态メギドファイア更为优秀。

战车シヴァ（LV85）
归还道具 サード・アイ（魔法攻击力+100，魔法防御力+100）
解说 最强魔攻装饰品。

运命フェンリル（LV70）
归还道具 核爆のカード
解说 作成Persona时可附加技能全体万能魔法メギドラオン。

剑フツノミタマ（LV70）
归还道具 布都御魂剑（攻击力+150，火炎属性）
解说 剑种族Persona的归还道具，数值上虽然比达哉的传说武器最强形态“レーヴァテイン”差了10点攻击力，但拥有角色全数值+4的附加效果，是真正意义上的最强剑。

世界ムチャリンダ（LV54）
归还道具 菩提树の守り（防御力+80，魔法防御力+80）
解说 物理防御力最高的装饰品，除了归还ムチャリンダ可获得外，消灭废工场的特殊恶魔アリス也有一定几率掉落。

刚毅タクシャカ（LV43）
归还道具 バトルナーガ（攻击力+96）
解说 会心率相当高，给丽莎装备后对弱物理的BOSS非常好用。

愚者テンジクトクベイ（LV30）
归还道具 フリーキャッチ
解说 愚者种族Persona的归还道具。装备该装饰品时，即便是没契约的恶魔，与其成功交涉后也能获得白板塔罗。

女帝ネメシス（LV24）
归还道具 リベンジ・リーク（攻击力+58）
解说 会心率超高的投具，给雪野装备。

恋人ジャックフロスト（LV18）
归还道具 ヒーホーキャップ（防御力+16，魔法防御力+20）
解说 早期不错的装备，可提升角色对魔法攻击的抗性。

Persona的级别



玩家比较容易混淆Persona的等级和级别这两个概念。每个Persona的等级以英文“LEVEL”或日语“レベル”表示，是固定常数，比如主人公达哉的后期专用Personaアポロ固定为53级，没有任何操作和行动能让该等级发生变化。而Persona的级别以英文“RANK”或日语“ランク”表示，相当于该Persona的使用熟练度。刚作成的Persona级别为1，随着使用Persona魔法或技能的次数的累积，该Persona的级别会逐渐提升。级别越高，Persona习得的技能越多，同时各项基本能力数值也越高。最高提升到8时显示为MAX，之后除非发生Persona突然变异，否则不再成长。

成长类型

根据Persona种类的不同，级别的成长速度和最终成长数值会有所差别。

成长速度

以下为不同成长速度类别的Persona在升级时需要发动的技能次数。观察右表可发现，短期成长最容易满级，而长期成长是最难满级的。其他5个种类满级的技能使用总次数相同，不过有的早期成长较快，有的晚期成长较快。注意该表统计的只是级别提升的次数，而不是具体成长数值。

成长速度类型	2	3	4	5	6	7	8	合计次数
普通	2	4	8	12	16	20	26	88
超早熟	2	2	4	4	14	24	38	88
早熟	2	4	6	8	14	22	32	88
晚成	2	6	12	20	18	16	14	88
超晚成	4	8	16	24	16	12	8	88
短期成长	2	4	6	8	10	12	14	56
长期成长	2	6	12	18	24	32	42	136

成长类型

不同成长类型的Persona，在每提升一个级别时，力、体、技、速、运的成长点数也存在差异。以下就列出各种成长类型的Persona在每一次级别提升后，各项数值的成长情况。成长类型分平均、物攻重视、魔攻重视、辅助、物攻先制、魔攻平衡、大器晚成、ルシファー专用、ピクシー专用共9种大类型，其中除ルシファー和ピクシー两种专用类型外，其他7种类型又可细分为A、B、C三小类，成长效果最终A>B>C。

平均A

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	2	2	2	2	2	2	13
体	1	2	2	2	2	2	2	13
技	1	2	2	2	2	2	2	13
速	1	1	2	2	2	2	2	12
运	1	1	2	2	2	2	2	12

平均B

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	1	1	1	2	2	2	10
体	1	1	1	1	2	2	2	10
技	1	1	1	1	2	2	2	10
速	1	1	1	1	1	2	2	9
运	1	1	1	1	1	2	2	9

平均C

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	0	1	0	1	1	2	6
体	0	1	0	1	1	1	2	6
技	1	0	1	0	1	1	2	6
速	0	1	0	1	1	1	1	5
运	1	0	1	0	1	1	1	5

物攻重视A

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	2	2	2	3	3	4	4	20
体	2	2	2	3	3	4	4	20
技	0	0	1	1	1	2	2	7
速	0	0	1	1	1	2	2	7
运	1	1	1	1	1	2	2	9

物攻重视B

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	1	2	2	2	3	4	15
体	1	1	2	2	2	3	4	15
技	0	0	0	1	1	1	2	5
速	0	0	0	1	1	1	2	5
运	1	1	1	1	1	1	2	8

物攻重视C

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	1	2	2	2	3	4	15
体	1	1	2	2	2	3	4	15
技	0	0	0	0	0	0	0	0
速	0	0	0	0	0	0	0	0
运	0	0	0	0	1	1	1	3

魔攻重视A

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	0	0	1	1	1	2	2	7
体	0	0	1	1	1	2	2	7
技	2	2	2	3	3	4	4	20
速	2	2	2	2	2	3	3	16
运	1	1	1	2	2	3	3	13

魔攻重视B

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	0	0	0	1	1	1	2	5
体	0	0	0	1	1	1	2	5
技	2	2	2	2	2	3	3	16
速	1	1	1	2	2	2	3	12
运	1	1	1	1	2	2	2	10

魔攻重视C

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	0	0	0	0	0	0	0	0
体	0	0	0	0	0	0	0	0
技	2	2	2	2	2	3	3	16
速	1	1	1	2	2	2	3	12
运	1	0	1	0	1	1	1	5

辅助A

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	1	1	1	1	2	2	9
体	1	1	2	2	2	2	2	12
技	1	1	2	2	3	4	4	17
速	1	1	1	1	2	2	2	10
运	1	1	2	2	3	3	3	15

辅助B

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	1	1	1	1	1	1	7
体	1	1	1	1	1	2	2	9
技	1	1	1	2	2	3	3	13
速	1	1	1	1	1	1	2	8
运	1	1	1	2	2	2	2	11

辅助C

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	0	0	1	0	0	1	3
体	1	0	1	0	1	0	1	4
技	1	1	1	2	2	2	2	11
速	0	1	1	1	1	1	1	6
运	1	1	1	1	1	2	2	9

物攻先制A

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	2	2	2	3	3	3	3	18
体	0	0	1	1	1	2	2	7
技	1	1	1	1	1	2	2	9
速	2	3	3	3	3	3	3	20
运	1	1	1	1	1	2	2	9

物攻先制B

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	2	2	2	2	2	2	13
体	0	0	1	1	1	1	1	5
技	0	0	1	1	1	2	2	7
速	2	2	2	2	2	3	3	16
运	0	0	1	1	1	2	2	7

物攻先制C

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	2	2	2	2	2	2	13
体	0	0	0	0	0	0	0	0
技	1	0	1	0	1	0	1	4
速	2	2	2	2	2	3	3	16
运	0	0	0	0	0	0	0	0

魔攻平衡A

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	1	1	2	2	2	2	11
体	1	1	1	2	2	3	3	13
技	2	2	2	3	3	3	3	18
速	2	2	2	2	2	3	3	16
运	1	1	2	2	2	3	3	14

魔攻平衡B

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	0	0	1	1	2	2	2	8
体	1	1	1	1	2	2	2	10
技	1	1	2	2	3	3	3	15
速	1	1	2	2	2	2	2	12
运	1	1	1	2	2	2	2	11

魔攻平衡C

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	0	1	0	1	0	1	0	3
体	1	0	1	0	1	1	1	5
技	1	1	2	2	3	3	3	15
速	1	2	1	2	1	2	1	10
运	1	1	1	1	1	1	1	7

大器晚成A

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	0	0	0	7	4	4	16
体	0	1	0	0	7	4	4	16
技	0	0	0	1	7	5	4	17
速	0	0	1	0	7	5	7	19
运	5	5	5	5	0	0	0	20

大器晚成B

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	0	0	1	6	1	1	2	11
体	0	1	0	6	1	1	2	11
技	0	1	0	6	1	2	2	13
速	1	0	1	6	2	2	2	14
运	5	5	5	0	0	0	0	15

大器晚成C

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	0	0	0	0	6	2	2	10
体	0	0	0	0	6	2	2	10
技	0	0	0	0	6	2	2	10
速	0	0	0	0	6	2	2	10
运	0	0	0	0	0	0	0	0

ルシファー专用

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	0	1	0	1	0	14	17
体	1	0	1	0	1	0	15	18
技	1	0	1	0	1	0	9	12
速	2	0	2	0	2	0	13	19
运	3	0	3	0	3	0	13	22

ピクシー专用

数值	2级	3级	4级	5级	6级	7级	8级	总计
力	1	1	1	1	2	1	2	9
体	2	1	2	2	1	2	2	12
技	2	3	3	2	3	2	2	17
速	1	2	1	2	2	1	1	10
运	11	12	13	15	15	15	15	96

流程篇

来自渣滓高校的挑战状

主线流程

 **OP～七姐妹学园** 

1.输入主人公的名字（默认为“周防达哉”），被通知去寻找汐子老师。
2.分别与1楼、2楼、3楼位于地图正中间的学生对话。
3.回到1楼，前往中庭，与冈村真夜（イデアル先生）对话。
4.返回1楼右上角的驻轮场，与汐子老师对话。此时的选项可以随便选择，不影响后面。
5.前往スマル・プリズン。

剧情

18岁的周防达哉是珠间琉市名门高校七姐妹学园的学生，正面临毕业后的方向选择问题。身段高挑的他是世人常说的“酷男”，在学园内外都有人气，受到女生倾慕的同时，自然也同样被部分嫉妒心强的男生厌恶着。这天达哉正在停车场摆弄自己的中古摩托，却无论如何都发动不了，原来是摩托车的部件被两名男生卸下所致。达哉明白有一种不明的力量寄宿在自己体内，强大到令自己害怕。这时，从原圣自紹学园调职到七姐妹学园担任校长的反谷孝志登场了，他将两名恶作剧的学生和达哉训斥一通，责令他们不要浪费青春。随后另一名同学前来通知达哉，班主任汐子老师正要跟达哉谈论他的升学就业问题。

几经寻觅，达哉兜了个大圈又回到停车场，与汐子老师谈论了自己的毕业意向。汐子老师对达哉拥有主见表示很赞赏，不过她同样奉劝达哉不要孤僻离群，应该多与他人交流。一个金发少女的吵嚷打断了师生间的对话，她是拥有正统美国血统、却在日本土生土长的七姐妹学园17岁女生丽莎。她把一封来自春日山高校“番长”三科荣吉的挑战书转交给达哉，上面写着“七姐妹学园的一名女生在我手上，想要回去的话就来昴之狱。”春日山高校以不良少年众多而闻名，门第高贵的七姐妹学园以谐音鄙称其为“渣滓高校”。



Persona·JOKER

主线流程

 **スマル・プリズン～平坂区カメヤ横丁** 

1.剧情过后前往平坂区カメヤ横丁的拉面屋“ラーメンしらいし”。
2.在拉面屋与ただし君对话后，前往葛叶侦探事务所，与所长对话，散布流言“ラーメン屋さんの店主は元女スパイ”。
3.回到拉面屋，与老板娘对话选择“バナナチャーシュー”，达哉、荣吉和丽莎分别获得武器ミセルコリデ、スタンダードケース、革のグローブ。
4.走出平坂区，前往莲华台的七姐妹学园。

剧情

被春日山高校“绑架”的女生是七姐妹学园的新闻部部长华小路雅，身形肥胖的她一直被别人戏弄，还因为在体育课上摔倒而获得“鼻血姬”的外号。她之所以来这里也并非被绑架，而是荣吉的小弟们擅自做主，用美食将她吸引来饕餮一番。之后，小弟再以荣吉的名义写下挑战状，托人转交给达哉，目的居然是为了让达哉加入荣吉的乐队。得知情况的荣吉尽管知道小弟们没有恶意，但还是狠狠地训斥了他们，随后他又向达哉表示自己不能辜负小弟们的心意，以“死神番长”的名义强行要求达哉入伙。丽莎对“死神番长”的外号狠狠嘲笑一番，称他是专门扒裤子的“内裤番长”。被激怒的荣吉无意识地召唤出自己的Persona向达哉和丽莎发动攻击，两人体内的Persona也随之觉醒，强大的力量带来的同样是绝大的负荷，三人一起失去意识，昏迷过去……

梦中，名为菲列蒙的假面男子，他告诉三人珠间琉市正发生着“流言不断转变为现实”的诡异现象，达哉等三人要勇敢地直面现实，为了自己的存在和未来而战。

三人苏醒过来，对梦中菲列蒙的话半信半疑，不过三个人居然会做到相同的梦，无法让人认为只是偶然。为了验证流言是否会成真，他们玩起了近来很流行的“JOKER大人”游戏。据说只要用手机拨打自己的号码，就能召唤出实现自己任何愿望的JOKER大人。丽莎和荣吉的三个小弟各自拨出自己的号码，JOKER竟然真的降临了！

JOKER并非善意的神龙，他不仅夺去了小弟们的梦想，把他们变成麻木的“影子人”，更对达哉、丽莎和荣吉抱有莫名的敌意，召唤Persona将三人打倒。然而三人却完全记不得自己曾经做过什么对不起JOKER的事情。JOKER让三人回想自己过去的所作所为，并宣称要展开自己的复仇。

名词解释　菲列蒙

居住在意识与无意识的夹缝，自始自终关注着人类的高位存在体。菲列蒙是人类集体无意识中光明面的人格化象征，出典则是瑞士心理学家荣格的作品。在荣格的自传中，菲列蒙以“老贤者”的别名登场，在梦中与荣格对话，并赐给荣格各种各样的智慧。荣格所描述的菲列蒙，乃是人类的本我为了忠告烦恼不已的表象的“我”而化作另一人格，并在梦中显现。在各国的古老传说中，不约而同地出现仙人登场或托梦、引导主角摆脱困境的故事，这里的“仙人”并非第三者，实际上是自我深层心理在纠正自身人格的偏差。

他的使命是将Persona的力量赐予进行过特定仪式的人，他们在睡眠中与菲列蒙相遇，菲列蒙需要确认该人在梦中也拥有明确的自我，能够驾驭Persona而不被侵蚀。梦境里的菲列蒙是个蒙着蝴蝶假面的男子，但他无法直接干涉现实世界。在拜访现实世界时，他呈现出金色蝴蝶的样子。



校徽诅咒

主线流程

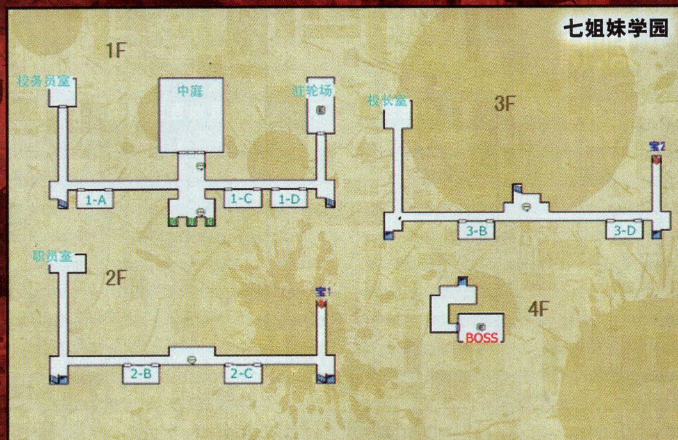
 **七姐妹学园** 

1.游戏从此处开始“踩地雷”遇敌，最先一场战斗会有恶魔交涉教学。玩家可以收集一些塔罗牌，到市区各地闹市的天鹅绒房间（ベルベットルーム）召唤Persona。
2.在3楼的校长室，舞耶、雪野加入队伍。走出校长室时舞耶获得武器“コルト・ポニー”，雪野自动装备上“フェイチャー”。
3.破坏所有教室（3—B、3—D、2—B、2—C、1—A、1—C、1—D）的校徽。操作办法为占到教室里的钟表下方按○。
4.到2楼的职员室破坏3个校徽，与草加老师对话得知时计台钥匙的情报。
5.到1楼的校务员室，与所有人对话后获得钥匙“时计台のカギ”。得到钥匙后再跟这里的大婶对话可免费回复。
6.前往4楼的时计台，进入BOSS战。

ハンニャ校长				
LV	HP	EXP	金	技能
7	662	130	12000	暗黑ヤング传说／なんせドリル／さぶさぶドリル／アンダードリル
特性	水击、冰结、暗黑、精神系无效／火炎、光系弱点			

解说 BOSS弱火和光，达哉和雪野的初始Persona都能使用火炎魔法，使用他们的合体技“灼热狱炎”能造成不菲伤害。如果让舞耶的Personaマイヤ习得全体回复魔法メディア就很好解决了。

7.BOSS战结束后反谷校长跳楼逃跑。与前来的女学生对话，被问及反谷校长的生死时选择“生きてる”，这样下次发展到七姐妹学园陷入危机的剧情时校长会出现并拯救学园。



出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
恶魔ゴースト	1	10	舞耶+荣吉	达哉・目／丽莎・恋	2	1
塔スライム	1	9	丽莎・恼／舞耶・想	达哉・目／荣吉・自	3	2
恋人ピクシー	2	16	达哉・も／荣吉・歌	达哉・汉／丽莎・力	4	3
恶魔ポルターガイスト	2	14	雪野・谕／舞耶+荣吉	达哉・说／荣吉・人	4	3
刑死者グザファン	3	21	达哉・も／丽莎・踊	达哉・汉／荣吉・歌	8	6
月ナイトメア	3	25	雪野・拳	达哉・说／荣吉・歌	6	4
隐者ラタトスク	4	24	达哉・说／舞耶・亲	荣吉・自／舞耶・褒	8	6

攻略要点

推荐Persona 恋人LV2ピクシー

恋人系等级最低的ピクシー只需8枚塔罗牌即可召唤，给リサ装备上。它的ガル可以跟达哉、雪野的初期Persona的火系魔法组成合体技“メガブレイズ”，清理杂兵非常高效。练满之后能习得全体回复魔法メディア，是初期非常好用的Persona。

流言恶魔 花子さん

在前去见BOSS战之前，玩家与2-B教室的男生对话听取花子的流言，再去葛叶侦探事务所委托所长散布，这样就能在七姐妹学园里随机遭遇花子。花子对物理攻击的防御力较高，且会毒属性攻击，建议带上解毒剂，并用合体技“灼热狱炎”（アギ＋アギ）主攻。将其打败后获得“花子さんのお札”，然后再与2-B教室的男生对话获得“崖っ缘粉末×5”。

剧情

在葛叶所长的流言帮助下，三人得到武器，返回七姐妹学园。此处正陷入一片恐慌之中，教学楼顶停摆许久的大钟竟然自己走了起来，据说该钟走动是预示灾难发生的凶兆，真夜老师更是念出玛雅人预言地球毁灭的诗句“天空昴星闪烁，静止之刻始流”。而佩戴七姐妹学园的校徽就会发生不祥事件的流言也化作现实，学生们的脸纷纷毁容，学园陷入大恐慌中。三人先去校长室寻找反谷校长，校长虽不在，却见到前来七姐妹学园采访的舞耶和雪野（《P1》中的黛雪野），两人前来学园采访有关JOKER的事情。恰遇骚乱，舞耶抱着探明JOKER真相并了解自身Persona秘密的想法，雪野则无法对恶魔的出现坐视不理，两人目的虽不同，但暂时都协助达哉解决眼前困惑。

诅咒是因七姐妹学园的校徽而起，众人前往各个教室破坏墙上宛如校徽形状的钟表。最后一个校徽就是教学楼上的大钟，在这里却再次遇到了JOKER和向JOKER许愿获得特殊力量的反谷校长。反谷校长认为七姐妹学园的诅咒是当下学生们顽劣不堪的报应，于是他向JOKER许愿“成为受全校师生爱戴的好校长”和“头上长出头发来”（《P1》中的反谷谢顶）。JOKER再次留下谜一般的话语，称自己绝对不会再被达哉剥夺梦想。

名词解释 假面

Persona，普通意义上是模仿他人或动物的面容制作的覆面道具，从很久以前就在宗教仪式或舞蹈中被使用，也被人们当作为掩饰自己的身分而遮挡面容的道具。因此，一个城府很深的人往往被叫作“戴了面具的人”。“Persona”这个词的本义就是“展示给他人看的另一个自己/假面”，因此假面在“《Persona》系列”的作品中是极重要的关键词。本作中的假面取其精神意义，即“自己想展现给他人看的样子”或“实际被周围人们认可的样子”。

名词解释 葛叶侦探事务所

由轰所长、直君和小环3人经营，原本只是个名不见经传的小侦探所，几年前突然名声大噪。所长轰大助外表只是个普通的中年人，实际上主宰这具肉身的灵魂，是来自《恶魔召唤师》的葛叶恭司。

参考资料 葛叶恭司

《真・女神转生 恶魔召唤师》中的登场角色，他曾经是平崎市一度活跃的实力派恶魔召唤师，遭人杀害后灵魂离开了身体。由于原来的身体被他人占据，葛叶恭司只能不停地占据刚死亡的人类肉体，以继续在人间的活动。

名词解释 意识与无意识

人类的内在分“意识”和“无意识”两种意识形态，达哉等人类居住在“意识”的世界里，而菲列蒙和无貌神则居住在无意识世界，在这人类通常无法到达的地方关注着人类的一举一动。除此之外还存在意识和无意识的夹缝，如菲列蒙与人类交流的菲列蒙房间，召唤Persona的天鹅绒房间等。



主线流程

ピ-スダイナ-～ゾディアック

1.到梦崎区闹市的ピ-スダイナ-与チカリン对话，前往ゾディアック。

2.进入ゾディアック发生剧情，荣吉暂时离队。

3.到3楼的スタッフルーム调查纸箱，获得“谜の假面”。

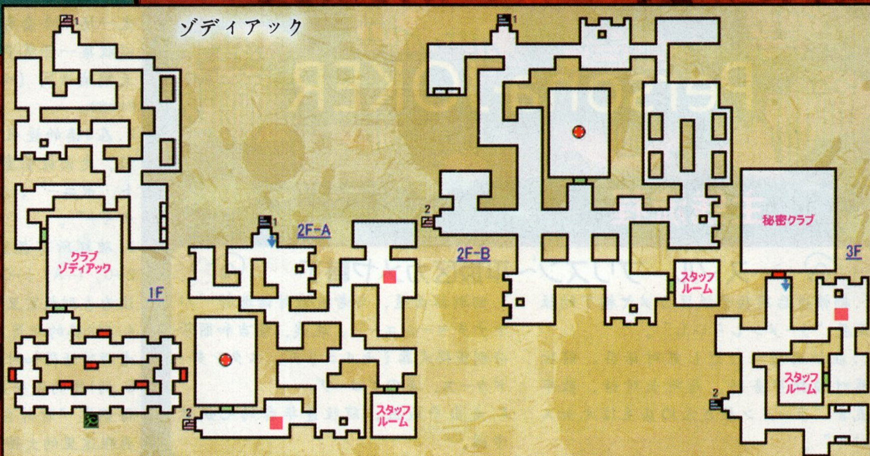
4.3楼的秘密クラブ中发生剧情，玩家要从“助ける”和“样子を见る”两项中作出选择，选择“助ける”进入BOSS战，选择“样子を见る”则可以避过该战斗。建议玩家选择“样子を见る”，这样荣吉可以在之后的剧情里获得专用Persona“ラダマンティス・改”。

5.荣吉归队，前往春日山高校。



出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
恋人ピクシー	2	16	达哉・も／荣吉・歌	达哉・汉／丽莎・力	4	3
恶魔ポルターガイスト	2	14	雪野・谕／舞耶+荣吉	达哉・说／荣吉・人	4	3
刑死者グザファン	3	21	达哉・も／丽莎・踊	达哉・汉／荣吉・歌	8	6
月ナイトメア	3	25	雪野・拳	达哉・说／荣吉・歌	6	4
隐者ラタトスク	4	24	达哉・说／舞耶・亲	荣吉・自／舞耶・褒	8	6
ゾンビDJ	4	47	－	－	－	－
塔ブロブ	5	36	丽莎・恼／舞耶・相	达哉・目／荣吉・自	6	4
节制ハーピー	5	35	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	10	7
ゾンビジャンキー	5	51	－	－	－	－
恋人バック	6	48	达哉・も／舞耶・褒	达哉・汉／丽莎・恼	10	7
恶魔ファントム	6	44	达哉・说／丽莎・恼	达哉・目／达哉+舞耶	10	7



攻略要点

流言 卡片奖励

当玩家可以进入ゾディアック后，与店员对话可听到关于此地2楼的流言。前往葛叶侦探事务所委托流言后再次返回ゾディアック，2楼的地图会发生改变，这层能找到不少召唤Persona时的技能卡片。注意玩家必须在进入2楼之前提前散布好流言，否则这层楼将不会发生变化。

达哉和雪野的协力交涉

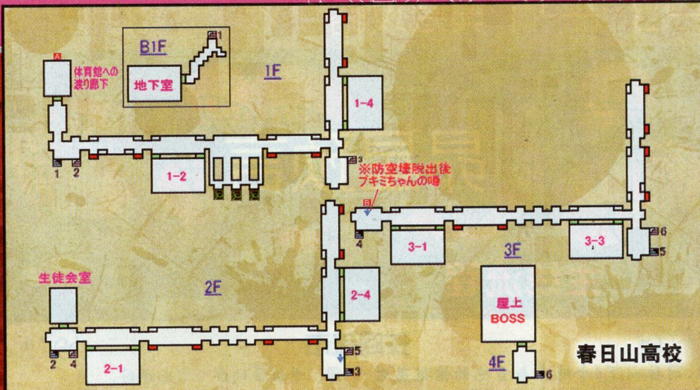
在3楼的スタッフルーム里与雪野对话，会被问及“素手の方にも、自信あるんだろ？”，回答“まあな”，则在今后的恶魔交涉中可使用达哉和雪野的协力交涉。

3楼的BOSSヘッド

前文已经说过，在3楼的秘密クラブ房间里发生剧情后建议选择“样子を见る”项来避开战斗，如果有玩家对BOSS战感兴趣，可参考以下数据。

ヘッド				
LV	HP	EXP	金	技能
9	794	328	4500	マハアクア／グライ／一文字斩り
特性	火炎系弱点			

注意 由于之前散布着该BOSS比荣吉强的流言，所以荣吉的单独攻击对其无效，荣吉参与合体技依然可对其造成伤害。“灼热狱炎”、“タワーインフェルノ”都伤害不菲。



春日山高校

1.在2楼的生徒会室、3楼的3-1教室、2楼的2-4教室依次打探生徒会长的行踪。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
塔ブロブ	5	36	丽莎・恼／舞耶・相	达哉・目／荣吉・自	6	4
节制ハーピー	5	35	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	10	7
恋人バック	6	48	达哉・も／舞耶・褒	达哉・汉／丽莎・恼	10	7
恶魔ファントム	6	44	达哉・说／丽莎・恼	达哉・目／达哉+舞耶	10	7
魔术师エンプーサ	7	55	荣吉・人／达哉+丽莎	达哉・も／雪野・谕	12	9
审判ファレグ	7	57	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	13	9
星アガシオン	8	66	达哉・も／丽莎・踊	达哉・说／荣吉・歌	12	9
战车オーガ	8	72	舞耶・相／雪野・拳	荣吉・场／舞耶・イ	12	9
刚毅アペプ	9	67	荣吉・人／雪野・拳	达哉・も／舞耶・亲	13	9
月エリューニュス	10	62	达哉+舞耶	达哉・汉／丽莎・力	20	15
刑死者ニスロク	10	72	达哉・も／丽莎・踊	丽莎・力／舞耶・イ	15	11

2.来到地下1楼发生剧情，众人被关在防空壕内。这时无法查看地图全貌，玩家可参照攻略中的地图。绕地图3圈后再次发生剧情，按照“出口がわからない から→一人だけいた→镜→自分以外の何か→间接的にものを见ることができる”的顺序选择。逃出防空壕后达哉和舞耶可使用协力交涉。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
审判ファレグ	7	57	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	13	9
星アガシオン	8	66	达哉・も／丽莎・踊	达哉・说／荣吉・歌	12	9
战车オーガ	8	72	舞耶・相／雪野・拳	荣吉・场／舞耶・イ	12	9
ゾンビ女学生	8	72	—	—	—	—
刚毅アペプ	9	67	荣吉・人／雪野・拳	达哉・も／舞耶・亲	13	9
ゾンビ日本兵	9	78	—	—	—	—
月エリューニュス	10	62	达哉+舞耶	达哉・汉／丽莎・力	20	15
刑死者ニスロク	10	72	达哉・も／丽莎・踊	丽莎・力／舞耶・イ	15	11
恋人ロビングッドフェロー	11	78	达哉・も／丽莎・踊	荣吉・自／丽莎・恼	17	12

3.经由教学楼1楼左边的门可到达体育馆，在连接两栋建筑的室外区域跟上方戴着面具的男生对话，获得“マスカレードの假面”。

4.进入体育馆发生剧情，之后进入BOSS战。

生徒会长				
LV	HP	EXP	金	技能
14	740	560	7000	マハガル／スリープスペル／ブフーラ／ディアラマ／雄叫び
特性	水击、冰结系吸收／暗系无效／飞具、投具、火炎、地变系弱点			

解说 火系或地变系的合体技都能造成可观伤害。

5.BOSS战之后发生一段很长的剧情。

攻略要点

免费回复

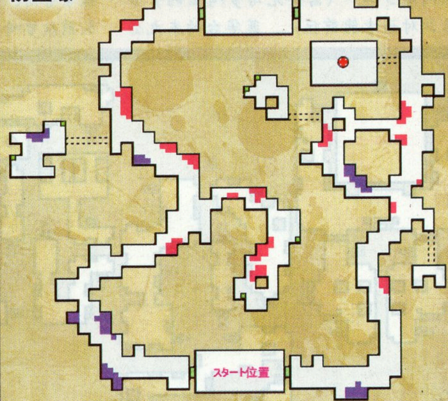
教学楼和体育馆之间的室外区域有春日山高校的保健医，和她对话能免费回复。

达哉和荣吉的协力交涉

在1楼的1-2教室与荣吉对话，被问到“どっちがカッコイイ？”时选择“自分”，之后达哉与荣吉的协力交涉变为“良きライバル”。

流言恶魔 ブキミちゃん

当剧情发展到成功逃出防空壕后，与3楼西边的男生对话可打探到ブキミちゃん的流言。依然是委托葛叶侦探事务所散布流言，这样春日山高校能便可随机遭遇ブキミちゃん。打倒后获得“ブキミちゃんの名札”，之后再跟3楼西边的男生对话，获得奖励“ソーマ×5”。注意在打穿春日山高校的流程后将无法再遭遇它。



剧情

丽莎怀疑七姐妹学园诅咒流言的起点是春日山高校，之前的“鼻血姬”华小路雅已经去打探情报，众人想向雅打听消息。在梦崎区的快餐店中，被新闻部的另一名成员上田知香告知鼻血姬去了星座娱乐城Zodiac。来到娱乐城的众人与春日山高校的不良学生起了冲突，身为春日山高校“死神番长”的荣吉本打算用自己的威名喝退这些学生，却得知自己已经被新的领袖取而代之了，而鼻血姬似乎也落在了新领袖的手中。新领袖是春日山高校的杉本浩树，他在初中时代曾败于荣吉之手，不甘心地当起荣吉的手下，一直伺机谋反。杉本告知荣吉，眼前这个肥胖丑陋的鼻血姬正是荣吉童年时心中的公主华小路雅，恶狠狠地嘲笑一番并对荣吉拳脚相加。自从变胖后，雅自惭形秽，一直不敢与荣吉相认，然而荣吉并不在意雅的容貌，甘愿为保护她付出一切。流言“新领袖比番长更强”虽然已经化作现实，荣吉毅然辞去了番长的位子，愤怒地将杉本打倒：“混蛋东西，新领袖比番长强没错，可你杉本并没有我荣吉强啊！”

杉本吐露七姐妹学园的校徽诅咒流言是春日山高校学生会长井上康夫指使的，为探问究竟，众人又来到春日山高校。春日山高校正在紧张地准备学园祭，欢声笑语的学生们浑然不觉这次学园祭的幕后阴谋。来到体育馆，井上正使用一个水晶骷髅吸取学生们的能量。一直追到教学楼顶，在众人的逼问下，井上表明自己是假面党的成员，有义务把人的梦想能量献给党内的干部，而他的上司是假面党四天王之一的天蝎夫人。佩戴着假面的天蝎夫人现身并夺走骷髅，从声音和体型来看，她竟然就是达哉以前的同学、从七姐妹学园退学的吉荣杏奈。随后四天王的另一人狮子王刚出现就把井上烧成灰烬，他责怪天蝎夫人督促不力，不但搞砸了学园祭，还走漏了党内情报，将其带回去问责。狮子王留下“下次见面之时，你们也会被送进炼狱”的话语后消失，舞耶犹自沉陷在刚才火焰的恐惧之中……

名词解释 伊迪亚尔能量

イデアルエナジー，是生物拥有的心灵能量，产生自会做梦、有理想的心灵。把大量的伊迪亚尔能量收集到水晶骷髅里，能让沉睡在地下的巨大宇宙船苏醒。伊迪亚尔能量的学说原本只是槽原和冈村的想象，但是在流言化为现实的珠间琉市，该想象真的化为现实。

水晶骷髅能吸取人类的伊迪亚尔能量，假面党的干部们都持有各自的水晶骷髅，奉JOKER之命行动。



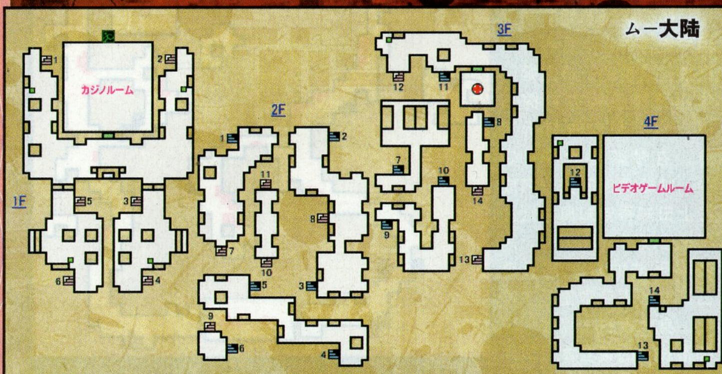


昴星预言

主线流程

珠间琉市

1.前往以下4个地点与当地的情报屋对话：梦崎区的ピースダイナー、港南区的珠间琉ジニー（需要先与梦崎区的チカリン对话才能前往）、莲华台的本丸公园、平坂区的がってん寿司。
2.与4个地点的情报屋对完话前往葛叶侦探事务所，与所长对话。
3.前往梦崎区的ムー大陆。

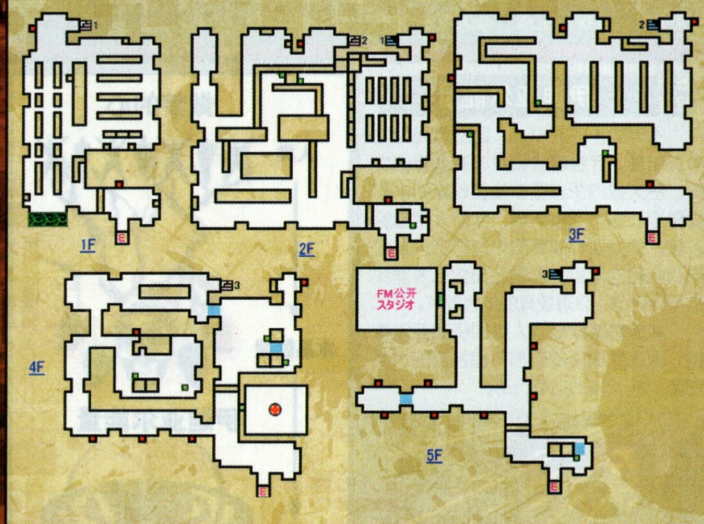


ムー大陆

1.在4楼的ビデオゲームルーム发生剧情。
2.前往梦崎区的ギガ・マッチョ。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
恋人ロビングッドフェロー	11	78	达哉・も／丽莎・踊	荣吉・自／丽莎・恼	17	12
牡牛カメーン・参组	11	85	–	–	–	–
狮子カメーン・参组	11	85	–	–	–	–
蝎カメーン・参组	11	85	–	–	–	–
水瓶カメーン・参组	11	85	–	–	–	–
节制モー・ショボー	12	84	荣吉・人／达哉+丽莎	丽莎・踊／雪野・谕	18	13
塔オーカージュリー	13	108	荣吉+舞耶	达哉・目／丽莎・恋	20	15
死神イシュタム	13	101	荣吉・人／达哉+丽莎	丽莎・踊／雪野・谕	20	15
隐者ネコマタ	14	145	达哉・も／雪野・摄	荣吉・自／舞耶・褒	20	15
世界コカトリス	14	108	丽莎・恼／舞耶・亲	达哉・目／荣吉・自	9	6
战车ミノタウロス	15	165	舞耶・相／雪野・拳	荣吉・场／舞耶・イ	20	15



ギガ・マッチョ

1.在5楼的工作室发生剧情，丽莎暂时离队。
2.前往青叶区的青叶公园。

出现恶魔

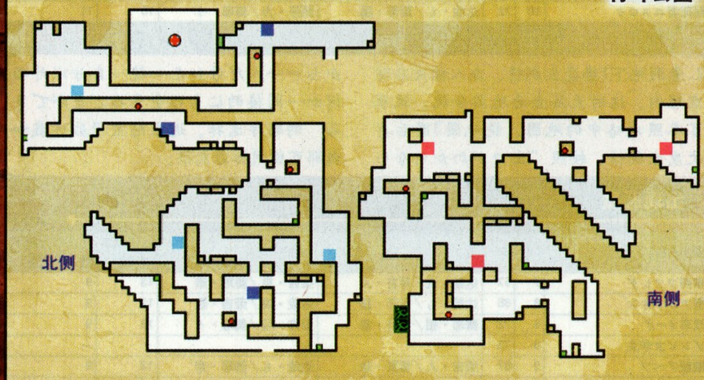
种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
节制モー・ショボー	12	84	荣吉・人／达哉+丽莎	丽莎・踊／雪野・谕	18	13
塔オーカージュリー	13	108	荣吉+舞耶	达哉・目／丽莎・恋	20	15
死神イシュタム	13	101	荣吉・人／达哉+丽莎	丽莎・踊／雪野・谕	20	15
隐者ネコマタ	14	145	达哉・も／雪野・摄	荣吉・自／舞耶・褒	20	15
世界コカトリス	14	108	丽莎・恼／舞耶・亲	达哉・目／荣吉・自	9	6
战车ミノタウロス	15	165	舞耶・相／雪野・拳	荣吉・场／舞耶・イ	20	15
星キンナラ	15	132	达哉・も／丽莎・踊	荣吉・场／舞耶・イ	20	15
魔术师テング	16	114	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	23	17
恶魔レイス	16	128	荣吉・人／荣吉+舞耶	丽莎・踊／雪野・谕	16	12
刚毅キヨヒメ	17	124	雪野・摄	舞耶・褒	27	20
刑死者シャックス	17	136	荣吉・人／雪野・拳	达哉・も／雪野・谕	23	17
恋人ジャックフロスト	18	123	达哉・も／丽莎・踊	荣吉・自／雪野・叱	10	7

青叶公园

1.穿过青叶公园到达野外音乐堂的后门，花10000购买“アルバイト证”，进入野外音乐堂。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
战车ミノタウロス	15	165	舞耶・相／雪野・拳	荣吉・场／舞耶・イ	20	15
星キンナラ	15	132	达哉・も／丽莎・踊	荣吉・场／舞耶・イ	20	15
魔术师テング	16	114	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	23	17
恶魔レイス	16	128	荣吉・人／荣吉+舞耶	丽莎・踊／雪野・谕	16	12
刚毅キヨヒメ	17	124	雪野・摄	舞耶・褒	27	20
刑死者シャックス	17	136	荣吉・人／雪野・拳	达哉・も／雪野・谕	23	17
恋人ジャックフロスト	18	123	达哉・も／丽莎・踊	荣吉・自／雪野・叱	10	7
审判エンジェル	18	106	达哉・说／舞耶・亲	荣吉・自／舞耶・褒	25	18
节制フィアラル	19	145	荣吉・人／丽莎・恋	荣吉・自／舞耶・イ	25	18



攻略要点

花的流言

与青叶公园前的男子对话听取“花が话す”的流言，委托葛叶侦探事务所长散布流言再到青叶公园，就能与公园里的花对话。回答正确的情况下获得道具奖励，回答错误会让我方所有人中毒。问题答案如下：

花	答案	报酬
红花	目で语るから	伤药
橙花	おはよう	解毒剂
黄花	太阳	宝玉
黄绿花	トゲと猛毒	宝玉
蓝花	HP／SPだけなら	地返しの玉（回答完后全员的HP／SP变为1）
淡蓝花	–	–
紫花	どの花も同じ	反魂香

流言恶魔 リンダ

与平坂区闹市拉面店ラーメンしらいし的客人对话可获得リンダ的流言，委托所长散布后回到青叶公园便可随机遇到リンダ。该恶魔魔法抗性很强，但惧怕物理攻击。打败她后获得“リンダのブラ”，把它交给拉面店ラーメンしらいし的客人可获得“フレイカード”。注意，该流言任务必须在走完青叶公园前完成。

流言恶魔 たんすババア

与港南区警察署的小孩多次对话可获得たんすババア的流言，依然是委托所长散布，在废工场的搬入口能随机遇到たんすババア。该恶魔没有弱点属性，使用普通属性魔法将其打倒获得“ばばあの桐ダンス”，把它交给警察署的小孩能获得全种类的インセンスカード。注意，获得ばばあの桐ダンス后必须在走完青叶公园前交给警察署的小孩，否则将无法再次进入警察署。

警察署的奖励道具

向港南警察署的ポーピー君投入100次100日元的硬币，可获得全种类的インセンスカード，每样两个。仍然要注意必须在走完青叶公园前完成。



野外音乐堂



1.在西侧的舞台袖发生剧情。

2.与荣吉对话，出现选项“助ける”和“样子を见る”两个选项，详细如下：

·助ける

选择此项，在之后的BOSS战后需要在1分钟以内找到控室并逃出野外音乐堂。

·样子を见る

选择此项，在之后的BOSS战后需要在3分钟以内找到控室并逃出野外音乐堂，并且在以后的剧情中能让丽莎获得专用Persona“エロス·改”。

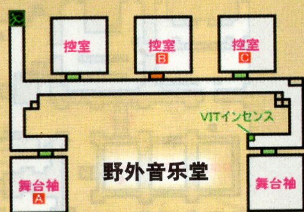
3.不管之前的选择了哪一项都要进入BOSS战。

プリンス・トーラス				
LV	HP	EXP	金	技能
24	1223	4675	12000	マグナス／マリンカリン／メディア／蜃气楼／暗黑マハマグナ
特性	地变系反射／飞具·暗·精神系无效			

解说 该BOSS没有弱点属性，使用除地变系以外的合体技全力将其打倒。

4.BOSS战结束后计时开始（战斗或菜单画面时计时暂停），先到东侧的控室的储物柜找到托宝，然后参考地图最速逃离野外音乐堂。逃出后发生剧情，选择“优しく励ます→俺が守る”后达哉与舞耶的协力交涉变为“结构いい感じ”。

5.前往青叶区的ダブル·スラッシユ。



出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
牡牛カメーン·参组	11	85	－	－	－	－
魔术师テング	16	114	达哉·说／荣吉·人	荣吉·自／舞耶·亲	23	17
恶魔レイス	16	128	荣吉·人／荣吉+舞耶	丽莎·踊／雪野·谕	16	12
刚毅キヨヒメ	17	124	雪野·摄	舞耶·褒	27	20
刑死者シャックス	17	136	荣吉·人／雪野·拳	达哉·も／雪野·谕	23	17
恋人ジャックフロスト	18	123	达哉·も／丽莎·踊	荣吉·自／雪野·叱	10	7
审判エンジェル	18	106	达哉·说／舞耶·亲	荣吉·自／舞耶·褒	25	18
节制フィアラル	19	145	荣吉·人／丽莎·恋	荣吉·自／舞耶·イ	25	18
魔术师ファウスト	20	155	荣吉·人／达哉+荣吉	舞耶·亲／雪野·谕	23	17
牡牛カメーン·贰组	22	154	－	－	－	－

剧情

遭遇狮子王和天蝎夫人后大家开始意识到假面党的存在，四处打探假面党的消息。然而各地的情报员对该组织的情报一无所知，这时“丽莎要作为偶像出道”的流言不胫而走，就连游乐场的墙上都贴上了丽莎出道的海报。鉴于当前珠间琉市的情况，丽莎也许真的会因为流言而出道。这可能又是假面党一手策划的诡计，为了弄清来龙去脉，丽莎伴装加入偶像组合MUSES。尽管直播时出了点岔子，经纪人银次劝说丽莎要像荣吉、雪野一样抓住自己的梦想，以热烈的歌舞感召年轻人，让他们召唤出JOKER实现自己的梦想。最终，偶像组合的迷你演出还是在野外音乐堂成功举办。演出过程中，荣吉却在剧院的椅子下发现了炸弹……

达哉等人组织观众们有秩序地逃生，随后出现在空无一人的舞台上的是之前的狮子王以及经纪人银次——他的真实身分是假面党四天王之一的圆环王子，借助拥有美国血统的丽莎完成了“异国之味”，并企图吸取所有观众的能量，结果被达哉等人阻挠。计划失败的圆环王子吸收了MUSES中未步和麻美的能量，致使她们成为影子人后消失了踪影。假面党的目的是在迎来“第五太阳纪的终焉”（也就是我们熟知的玛雅文明预言的2012世界末日）前收集足够的能量，启动隐藏在珠间琉市地下的古代遗迹。为了实现他们憧憬的未来，必须按照狮子王“天启”聆听到的昴星预言完成四次“赎罪之火”，在音乐堂设置炸弹也是出于此原因。记录了其他放火实施地点的预言纸条尚在音乐堂的某处，找到这个记录着谜一般文字的纸条后，或许能够阻止假面党的疯狂计划。

名词解释 Inlaqetti

橿原明成和冈村真夜合力撰写的书本，里面书写着地球文明是来自宇宙的昴星人，以及珠间琉市地下沉睡着巨大宇宙船等内容。虽然没有什么可信度，且橿原死后这本书被埋没多年，但10年后他的儿子黑须淳拿到该书，在流言的驱动下把书里的一切都化为现实。

内容选粹

珠间琉=昴？

珠间琉这个名字被怀疑是“昴”的误读（二者在日语中发音近似），代指昴星人的故乡——昴星团。

蜗牛山=金字塔？

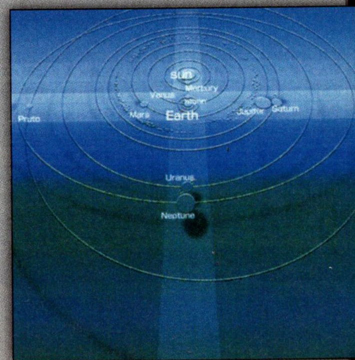
城市北方的蜗牛山，在外形上简直就像人工打造的金字塔。蜗牛山最大的存在意义，即是通往天之川的第一道“天国之门”。

日本神话=玛雅神话？

在日本神话中有大国主前往根国的故事，无独有偶地，玛雅神话中也有波波鲁·布夫下冥界的剧情，除此之外，二者的神话里还有许多共同之处。不仅如此，世界各国的神话频繁出现主人公前往冥界的故事，这可以用荣格的集体无意识理论来解释。

名词解释 大十字

Grand Cross，指的是太阳系的所有行星加上太阳，组成以地球为中心、太阳为十字顶点的巨大十字。这种现象极少发生，不过1999年曾经出现了该现象，同年发售的《P2 罪》也将其作为NETA收录进游戏。1999年8月18日，太阳系形成1万5000年以来的大十字，在占星学上被视为不吉的征兆，各种世界末日说横行。可是根据科学观测，尽管局部地区出现重力和磁场的异常，却完全没有到威胁人类生存的严重地步。



赎罪之火

主线流程

青叶区～平坂区

1.在ダブル·スラッシユ与エリー（《P1》中的桐岛英理子）对话。

2.剧情结束后前往平坂区的スマイル平坂。注意，如果这时进入坂上ビル就会直接发生スマイル平坂爆炸的剧情，之后流程会直接跳到GOLD，这里并不推荐玩家这么做。

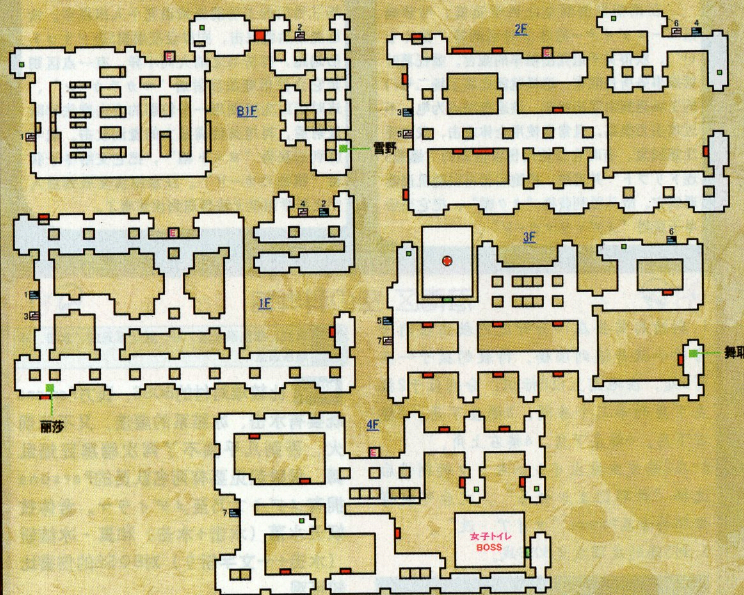
3.进入スマイル平坂队伍暂时解散，操作达哉一人寻找同伴，在与同伴汇合前尽量使用恶魔交涉来避免战斗。舞耶、丽莎、雪野分别位于3楼东南、1楼西南、地下1楼东南，与她们合流后返回4楼的女厕所前，荣吉归队并发生BOSS战。

イシュキック				
LV	HP	EXP	金	技能
23	1656	1200	20000	マハガル／マヒひっかき／マハガルーラ／ザンマ
特性	飞具、打击、投具、战技、暗、精神系无效／剑击、光系弱点			

ベルフェゴール				
LV	HP	EXP	金	技能
24	1778	1300	3000	グライバ／マカカジャ／ポイズンブレス／ギガンフィスト
特性	光、暗、精神、神经系无效／物理攻击抗性强／魔法攻击弱点			

解说 两个BOSS同时出现，ベルフェゴール伤害高、惧怕所有属性魔法，优先把它打倒。等级不够高的话建议丽莎和舞耶两个人都装备拥有メディア的Persona，务必把所有人的HP保持在较高水准。之后单挑イシュキック没有难度。

4.战胜BOSS后发生剧情，前往梦崎区的GOLD。



出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
恋人ジャックフロスト	18	123	达哉・も／丽莎・踊	荣吉・自／雪野・叱	10	7
审判エンジェル	18	106	达哉・说／舞耶・亲	荣吉・自／舞耶・褒	25	18
节制フィアラル	19	145	荣吉・人／丽莎・恋	荣吉・自／舞耶・イ	25	18
魔术师ファウスト	20	155	荣吉・人／达哉+荣吉	舞耶・亲／雪野・谕	23	17
世界クラーケン	21	199	雪野・拳	达哉・汉／丽莎・力	25	18
星ガンダルヴァ	21	188	达哉・も／丽莎・恋	荣吉・自／达哉+ゆ	30	22
月パリカー	22	171	荣吉・人／达哉+丽莎	丽莎・踊／雪野・谕	35	26
死神ヘル	22	174	荣吉・人／达哉+丽莎	丽莎・踊／雪野・谕	37	27
恶魔リッチ	23	166	荣吉・人／雪野・拳	丽莎・踊／雪野・谕	30	22



梦崎区 GOLD

1.前往GOLD。注意，如果这时进入パチンコ・シルバー会导致GOLD发生爆炸，之后流程会直接跳到空の科学馆，同样不推荐玩家这么做。

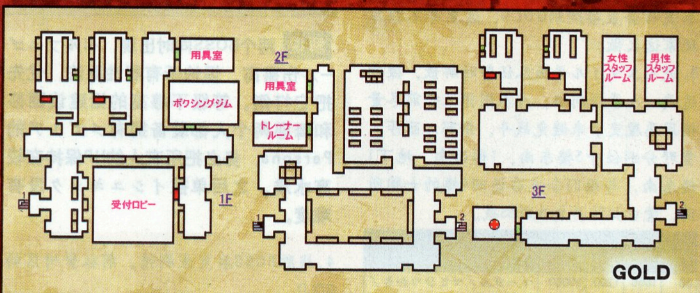
2.在GOLD3楼得男性スタッフルーム找到预言和发信机。

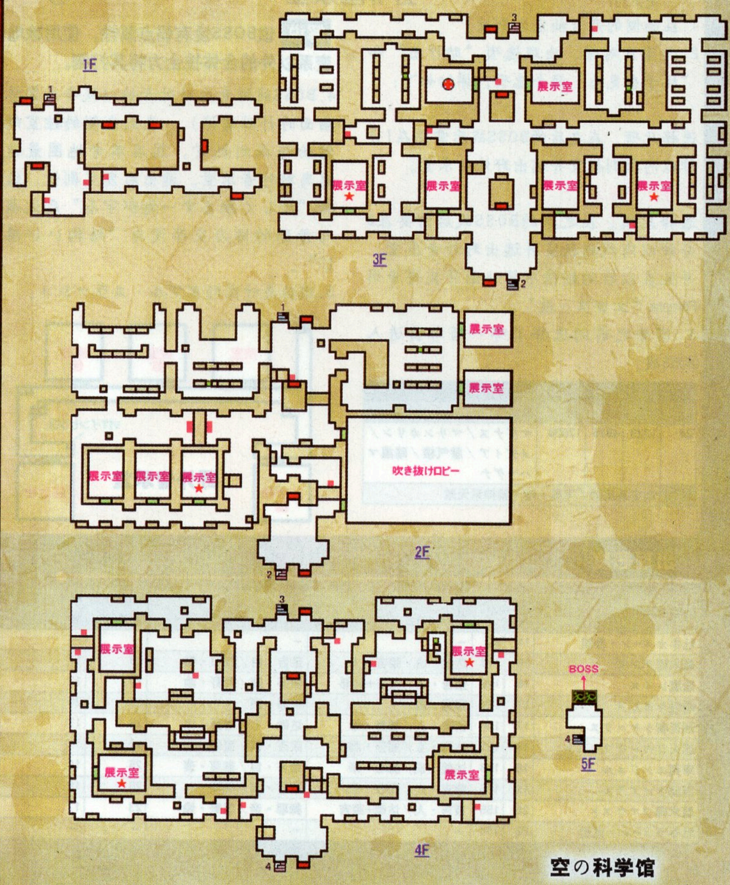
3.前往1楼得ボクシングジム发生剧情。

4.前往港南区的空の科学馆。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
世界クラーケン	21	199	雪野・拳	达哉・汉／丽莎・力	25	18
星ガンダルヴァ	21	188	达哉・も／丽莎・恋	荣吉・自／达哉+ゆ	30	22
月パリカー	22	171	荣吉・人／达哉+丽莎	丽莎・踊／雪野・谕	35	26
死神ヘル	22	174	荣吉・人／达哉+丽莎	丽莎・踊／雪野・谕	37	27
牡牛カメーン・贰组	22	154	–	–	–	–
狮子カメーン・贰组	22	154	–	–	–	–
蝎カメーン・贰组	22	154	–	–	–	–
水瓶カメーン・贰组	22	154	–	–	–	–
恶魔リッチ	23	166	荣吉・人／雪野・拳	丽莎・踊／雪野・谕	30	22
魔术师ラスプーチン	24	157	荣吉・人／荣吉+舞耶	丽莎・踊／雪野・谕	36	27
刑死者カバンダ	25	208	达哉・も／丽莎・恋	达哉・汉／荣吉・歌	35	26
恋人ジャックランタン	26	190	达哉・も／丽莎・踊	达哉・目／荣吉・场	40	30





出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
狮子カメーン・贰组	22	154	–	–	–	–
恶魔リッチ	23	166	荣吉・人／雪野・拳	丽莎・踊／雪野・谕	30	22
魔术师ラスプーチン	24	157	荣吉・人／荣吉+舞耶	丽莎・踊／雪野・谕	36	27
刑死者カバンダ	25	208	达哉・も／丽莎・恋	达哉・汉／荣吉・歌	35	26
恋人ジャックランタン	26	190	达哉・も／丽莎・踊	达哉・目／荣吉・场	40	30
塔カナロア	27	230	舞耶・相／雪野・拳	荣吉・场／舞耶・イ	35	26
战车タラニス	27	228	舞耶・相／雪野・拳	荣吉・场／舞耶・イ	40	30

攻略要点

流言恶魔 咒いのタクシー

在剧情发展到空之科学馆前，与梦崎区ピースダイナー的冬子对话回答“怖くない”，获得关于诅咒出租车的流言。委托葛叶侦探事务所长散布，这样就能在废工场二号门的工场遇到诅咒出租车。该恶魔弱点为电，不过攻击力很高，且常常使用全体攻击，我方要注意回复。有时它会使用伤害很高的“爆裂5连ドリフト”并逃跑，逃跑后仍可以随机遇敌遇到它。战斗胜利获得“タク帽”，把它交给冬子获得“メディラマカード”。

流言恶魔 咒いの个人タクシー

击破上述的咒いのタクシー后再次与冬子对话获得流言并去委托散布，之后在废工场三号门的工场能遇到诅咒个人出租车。该恶魔依然弱电击，同样会在爆裂5连ドリフト后逃跑，打法与之前大同小异。有一点区别是它会使用魔法反射盾“マカラカーン”，这时可以先随便用一个较弱的攻击魔法解除反射盾，再用其他高威力的魔法攻击。战斗胜利后获得“ヨット帽”，把它交给冬子获得“牺牲のカード”。注意剧情发展到进入空之科学馆就无法再遇到该恶魔了。



港南区 空の科学馆

1.剧情后需要在10分钟之内救出馆内所有的小孩并逃到顶楼，待救的孩子一共有5处，在地图上以E标识，分别位于2楼左下角的第三个房间、3楼左下角、3楼右下角、4楼左下角、4楼右上角。

2.在2楼发生救出イシユキック的剧情后选择“舞耶にまかせる”，之后可获得舞耶的专属Persona“マイア・改”。

3.到5楼的屋顶发生BOSS战。

キング・レオ				
LV	HP	EXP	金	技能
29	2067	7425	14600	アギラオ／アギダイン／マハラギオン／タルカジャ／暗黑狂焰乱舞

特性	火炎、核热系反射／暗、精神系无效／水击、冰结系弱点

解说 比较难对付的BOSS，我方Persona既要有水击、冰结系的魔法，又不能弱火，否则几乎挨不了两次暗黑狂焰乱舞，保险起见要有两名队员的Persona拥有メディア乃至メディラマ。合体技妖云水落（水击+水击）和真・冰结斩（水击+一文字斩り）对BOSS的伤害比较可观。

4.BOSS战后获得“火の水晶骷髅”。

剧情

找到的第一张预言上写着“尊奉昴之12兽／革命与破坏之风横扫之际／人皆欢笑礼赞 走下黄泉路的斜坡”。“昴”是Pleiades星团，在希腊神话中指代七位女神，这里意指以七姐妹学园为中心，学园四周的方向皆对应黄道十二星座。十二星座中掌管“革命与破坏”以及将来进化的是水瓶座，位于七姐妹学园西北方的平坂区。“欢笑礼赞”包含英语“Smile”的意思，“黄泉路的斜坡”在日本神话中代指“黄泉比良坂”，“比良”与“平”谐音，所以下一个爆破地点一定是在平坂区的Smile平坂。

解除平坂区危机的同时又找到下一个预言：“尊奉昴之12兽／死亡与再生之泉喷涌之际／在那梦之悬崖 敞开向黄金乡之路”。与之前的推理法相同，掌管“死亡与再生”是位于东北偏北方的天蝎座——梦崎区，梦崎区的GOLD则与“黄金乡”对应。舞耶的同住好友芹泽丽在这里训练体能，原先不相信爆炸事件的她看到沙袋里掉出的炸弹被吓走。找到下一个预言和起爆器后，一名假面党的男子出现。没想到这个男子曾经向芹泽丽骗婚，在达哉动手前，丽便召唤着Persona追杀起负心汉来。

这次的预言却不再像之前写作暗号形式，狮子王在消息里称自己会在港南区的天空科学馆等待众人。来到科学馆片刻，还不及寻找狮子王时，整个科学馆就陷入一片火海。达哉一行解救了馆内的孩子们，但出馆的道路已经被大火封锁，所有人都被赶到了楼顶。等待他们的是狮子王，即研究昴星预言的橿原明成老师曾经的学生——须藤龙也。他用远程操作令之前奋力解救的Smile平坂和GOLD爆炸，激怒了众人。须藤无视众人的情绪，传达JOKER谜一般的话语“十年前的夏季，回想起来吧”。达哉等人对十年前发生的事情依然没有头绪，这时地面已经被大火烧得龟裂，须藤掉进了裂缝的火海中。另一方面，孩子们的流言“楼顶的餐厅是真正的飞艇”也成为现实，一行人急忙登上飞空艇，逃离了这片炎狱。

名词解释 昂星的托宣

托宣文

天空昴星闪烁
静止之刻始流
享乐之舞
影子之宴
异国之咏
赎罪的接引之火照亮天际
狮子的咆哮响彻四野
冥府闪耀的是五个骷髅
天空闪耀的是神圣十字架
升天的星辰俘下运动之时
昴星少女的心脏也将停跳
留下的是地上乐园
而后周而复始

原本是须藤龙也错乱之间的幻听，槿原和须藤都将其当真，认为是昴星人发送过来的消息。实际上该托宣来自须藤本人的无意识，也就是无貌神的蛊惑。

托宣解说

“天空闪烁的昴之星”是指七姐妹学园的巨大钟楼，在10年前就停摆的时钟开始走动它的指针，昴星的托宣也逐步应验。接下来的三行是指假面党进行的3个仪式，然后狮子王爆破了包括野外音乐堂在内的四处建筑，点亮“赎罪的接引之火”，随后狮子座流星群划过天空。进一步地，配置在地上的5个骷髅与大十字的形成令希泊巴浮出地面，把昴星的少女作为献祭杀掉后，地球停止了自转。托宣的最后一句是“周而复始”，这意味着在续篇《罚》的世界里事件将再度重演，这些都是无貌神事先安排好的。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
刑死者カバンダ	25	208	达哉・も／丽莎・恋	达哉・汉／荣吉・歌	35	26
恋人ジャックランタン	26	190	达哉・も／丽莎・踊	达哉・目／荣吉・场	40	30
塔カナロア	27	230	舞耶・相／雪野・拳	荣吉・场／舞耶・イ	35	26
战车タラニス	27	228	舞耶・相／雪野・拳	荣吉・场／舞耶・イ	40	30
隐者クン・アヌン	28	183	雪野・拳	荣吉・场／丽莎・カ	35	26
节制カマソッソ	28	212	荣吉・人／雪野・拳	达哉・汉／丽莎・踊	35	26
刚毅クエレブレ	29	267	荣吉・人／雪野・拳	达哉・汉／丽莎・踊	40	30
审判プリンシパリティ	29	224	荣吉・人	舞耶・亲／雪野・谕	40	30
星ピコリュス	30	213	达哉・も／丽莎・踊	丽莎・カ／舞耶・イ	40	30
死神フン・ハウ	30	214	雪野・拳	舞耶・イ／雪野・叱	45	32
魔术师アグリッパ	31	216	荣吉・人／雪野・拳	达哉・も／丽莎・踊	45	33
世界デメテール	31	222	荣吉・歌／丽莎・恋	达哉・说／舞耶・相	30	22

攻略要点

不要遗漏迷宫中的假面

岩户山迷宫关系到以后各角色专用Persona的获得，玩家务必不要错过地下一层和地下二层的4个假面，详细位置可参考地图。各假面与角色的对应关系为，ピンクアーザス（丽莎）、イエローアウル（荣吉）、レッドイーグル（达哉）、ブルースワン（舞耶）。

菲列蒙的Persona赠予

如果玩家在ゾディアック的荣吉剧情（选择“样子を见る”）、野外音乐堂的丽莎剧情（选择“样子を见る”）、空の科学馆的舞耶剧情（选择“舞耶にまかせる”）里的选项全部正确，那么将在打完BOSS后与菲列蒙的剧情里获得对应角色的初期Persona进化版。荣吉→ラダマンティス・改，丽莎→エロス・改，舞耶→マイア・改，且当玩家同时满足上面三个Persona的获得条件时，达哉也会追加新Personaヴィルカヌス・改。

流言恶魔 くちさけ

在岩户山剧情完成前，先与岩户山入口前的老人对话，打听到くちさけ的流言，找所长委托完任务就能在岩户山里随机遭遇くちさけ。它的HP很低，能够轻松击倒，获得战利品“クチサケのマスク”后交给老人，得到“メギドカード”。

十年前的真相

主线流程

珠间琉市～アラヤ神社

1.剧情之后队伍暂时解散，操控达哉和丽莎前往葛叶侦探事务所，与大家汇合。平坂区的武器防具店有新货上架，资金充足的话就给所有队员换一身装备。

2.走出事务所时获得イン・ラケチ。

3.前往蓮华台的アラヤ神社，剧情之后前往岩户山。

岩户山

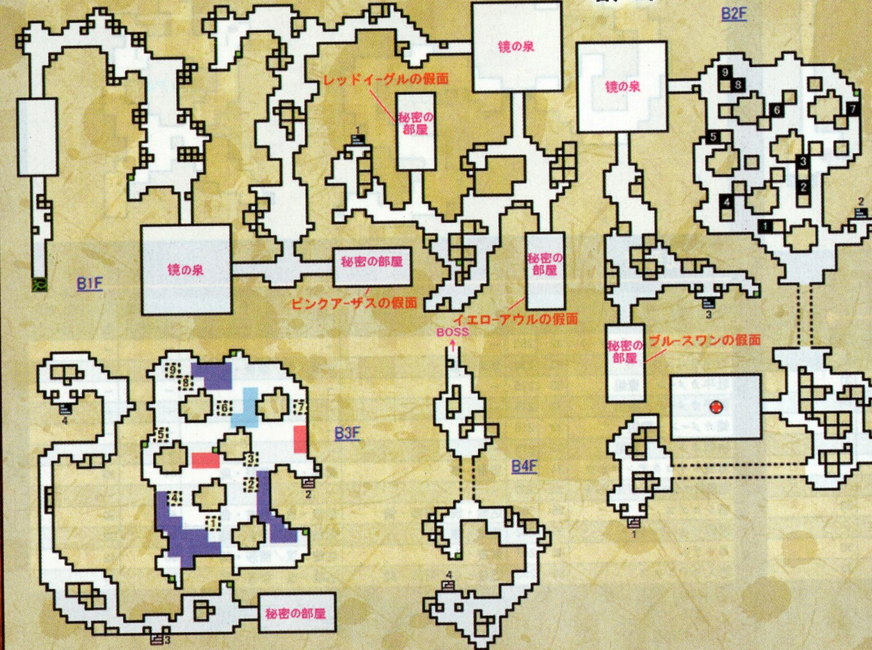
1.进入此地图后舞耶暂时无法与恶魔交涉。

2.B4F的尽头房间发生BOSS战。

シャドウ舞耶				
LV	HP	EXP	金	技能
38	2582	16520	17000	アクアダイン／ダイヤモンドダスト／マハンマ／ダークディメンション／毒ひっかき／水镜
特性	魔法攻击减半／暗、精神系无效。			

解说 战斗开始后，我方除舞耶外的队员全部HP减半，先用メディア回复。队伍里最好不要派弱水击和冰结属性的Persona，弱点为光的更要避免。由于BOSS对魔法有特殊抗性，直接用物理系特技或普通攻击总攻便可。

3.全角色与菲列蒙发生剧情，前往蜗牛山。



剧情

飞空艇虽然成功起飞，却还是没能逃离大火的殃及。掩护孩子们进行了一场惊心动魄的高空跳跃，得以劫后余生。然而此时城市里却针对这次爆破事件开始流传“5个结伴的年轻人是恐怖分子”的流言，五个人一起行动实在太过招摇。舞耶让孩子们同样散布流言加以对抗，同时建议队伍先暂时解散，分头行动再到葛叶侦探事务所集合。

事务所中，电视新闻表明达哉一行的嫌疑已被洗清，冈村真夜老师却称世界各地流传的“希特勒最终兵团”的消息是真实的。据说该兵团科技水平极高，为了达成希特勒的怨念而暗中寻觅玛雅遗迹，很有可能是假面党的真身。冈村称这些事情都在外星文明昴星的预言里有过记载，正是外星文明昴星开化了地球人的智力，创造出繁荣的地球文明。冈村、槿原和须藤三人研究多年，表明珠间琉市就是地球文明的发祥地，这片土地下沉睡着昴星人的巨大母船希泊巴。古代昴星文明毁于昴星人之间的宇宙战争，驾驶希泊巴的伯隆提克族赢得战争。预言中还说希泊巴和水晶骷髅能帮助人类实现究极的梦想，把人类进化成“理解生命意义的新人类”，但进化的前提条件是让现今的人类全部灭绝。

冈本惊世骇俗的观点透着无限狂热，丽莎却在一连串的事件中记起了某件事。她召集大家前往阿赖耶神社，称将告知假面党和JOKER的真相。

十年前，阿赖耶神社曾发生过一起火灾，传闻一名少女被烧死在神社中。但是与这场事故相关的人却刻意失去了这部分记忆，而岩户山的镜之泉能够一点点照出被遗忘的过去。十年前，四个或缺乏父爱、或遭到同龄人排挤的小孩命运般地聚集在阿赖耶神社前，孤独的他们戴着特摄片中的假面，好玩似的成立了“假面党”。一个穿着水手服的初中生大姐姐和他们玩在一起，带给他们亦姐亦母的亲切感。孩子们乐于整天黏着这个大姐姐，快乐地嬉闹着，一天天忘记时间般地送走暑假。然而在暑假的最后一天，大姐姐却告知孩子们自己即将搬家。孩子们觉得自己遭到了背叛，用各种孩子气的稚嫩想法想把大姐姐留下来，他们甚至认为只要把大姐姐在神社里关上一天，她就不会搬走。四个孩子里惟一反对这个计划的达哉，也和大姐姐一起被关进神社。但在当天晚上，狂热相信昴星预言的须藤龙也为达成“赎罪之火”而火烧神社，达哉和大姐姐侥幸逃脱，但丽莎、荣吉和淳却都误以为大姐姐——也就是今日的舞耶早已葬身火海，在高压的自责情绪下出于自我保护的本能，他们将这段记忆埋藏到了潜在意识的最深处；舞耶虽然幸存了下来，精神上的重负同样让她失去这段记忆，并从此对火焰抱有恐惧情绪。黑须淳至今仍在生活在自己害死舞耶的痛苦之中，这份痛苦催生出了他的另一个人格，也就是JOKER。为了将淳从虚假的记忆中解救出来，众人再次上路。

名词解释

阿赖耶神社

供奉着蝶与假面的神社，建造在被绿色包围的幽静之地，气氛庄严。原文中“アラヤ”又被翻译成“荒谷”，出典取自佛学用语“阿赖耶”，意为“存在于人内部的意识流动”，人类的一切行动都被记载在阿赖耶里。阿赖耶不仅促使人们形成迥异的个性，也是人类活动成立的根据。

在《罪》的世界中，珠闾琉市的阿赖耶神社每年都会照惯例举办夏日祭，贩卖假面和溜溜球的小铺子列在主道两旁，很多市民都会来凑个热闹。十年前，达哉、荣吉、丽莎和淳4人也是在夏日祭上相识的，他们戴着当时流行的特摄剧假面，并以此为契机好玩似的组建了“假面党”。



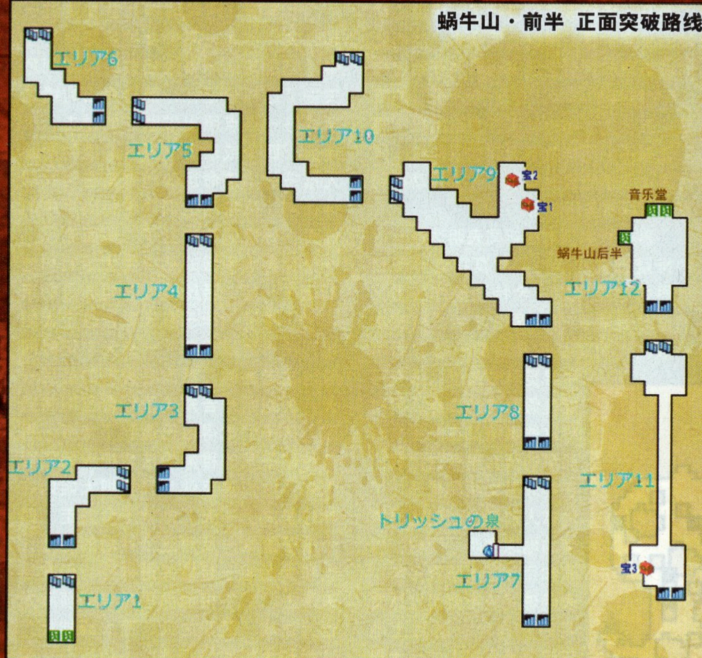
希魔复活

主线流程

蜗牛山・前半

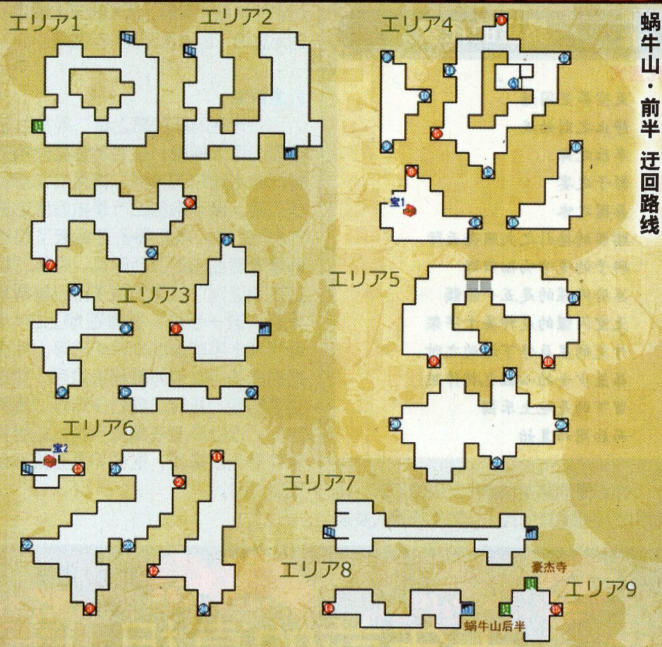
1.进入蜗牛山发生剧情，接着要选择正面突破还是迂回。选择正面突破时，迷宫的道路较为简单，但很长；选择迂回时，迷宫较为复杂，但熟练了路线后能很快走到。如果玩家想击破这里的流言恶魔，建议选择迂回。

2.通过蜗牛山前半的迷宫，到半山腰时进入豪杰寺，发生剧情。



出现恶魔（正面突破）

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
刑死者ザエボス	32	263	达哉・も／丽莎・踊	丽莎・カ／舞耶・イ	42	31
运命ワニユウドウ	33	236	雪野・拳	达哉・汉／荣吉・场	33	24
牡牛カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
狮子カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
蝎カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
水瓶カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
恶魔ダイロクテンマオウ	34	301	雪野・拳	舞耶・イ／雪野・叱	44	33
帝国兵マシーネンゾルダート	34	300	—	—	—	—
塔ショゴス	35	360	达哉・说／丽莎・恼	达哉・目／荣吉・自	40	30
刚毅ピュートーン	35	282	雪野・拳	达哉・目／荣吉・场	45	33

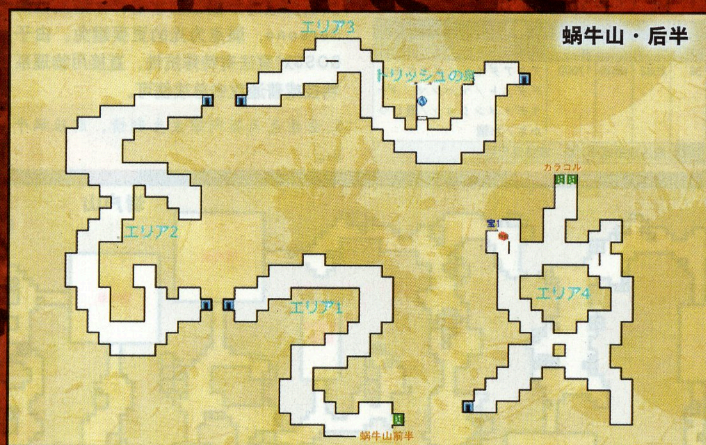


出现恶魔（迂回时）

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
刚毅クエレブレ	29	267	荣吉・人／雪野・拳	达哉・汉／丽莎・踊	40	30
审判プリンシパリティ	29	224	荣吉・人	舞耶・亲／雪野・谕	40	30
星ピコリュス	30	213	达哉・も／丽莎・踊	丽莎・カ／舞耶・イ	40	30
死神フン・ハウ	30	214	雪野・拳	舞耶・イ／雪野・叱	45	32
魔术师アグリッパ	31	216	荣吉・人／雪野・拳	达哉・も／丽莎・踊	45	33
世界デメテール	31	222	荣吉・歌／丽莎・恋	达哉・说／舞耶・相	30	22
运命ワニユウドウ	33	236	雪野・拳	达哉・汉／荣吉・场	33	24
狮子カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
水瓶カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
帝国兵マシーネンゾルダート	34	300	—	—	—	—
刚毅ピュートーン	35	282	雪野・拳	达哉・目／荣吉・场	45	33

蜗牛山・后半

1.通过蜗牛山后半的迷宫，进入カラコル。



出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
帝国兵シュツルムゾルダート	32	263	—	—	—	—
运命ワニユウドウ	33	236	雪野・拳	达哉・汉／荣吉・场	33	24
牡牛カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
狮子カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
蝎カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
水瓶カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
恶魔ダイロクテンマオウ	34	301	雪野・拳	舞耶・イ／雪野・叱	44	33
帝国兵マシーネンゾルダート	34	300	—	—	—	—
塔ショゴス	35	360	达哉・说／丽莎・恼	达哉・目／荣吉・自	40	30
刚毅ピュートーン	35	282	雪野・拳	达哉・目／荣吉・场	45	33
月リリム	36	247	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	56	42
恋人サテュロス	36	295	达哉・も／丽莎・踊	达哉・汉／荣吉・场	50	37

攻略要点

流言恶魔 ジャンピングじじい

遭遇这个流言恶魔比较麻烦，首先玩家必须走到豪杰寺前，然后按原路返回到蜗牛山入口处的山麓，与ハイカー对话听取传闻，再委托所长散布，这样便可在蜗牛山后半的迷宫中遭遇此恶魔。将其打倒获得“ジャンプ下驮”，交给ハイカー获得“神光カード”。注意该流言恶魔任务必须在蜗牛山流程结束之前完成。

剧情

刚从岩户山找回记忆的众人，来到户外便看到令人惊愕的现象。一架架纳粹飞机像巨大的苍蝇密密麻麻地飞过天空，地面上也肆虐着纳粹的机器人。这些机甲部队的目标齐刷刷地指向蜗牛山顶的玛雅遗迹——卡拉考。曾经给人类带来沉重灾难的恶魔希特勒，竟在流言的力量下真的降临到这个世上！

雪野暗自恋慕的前辈藤井俊介也在蜗牛山上，担心的雪野急忙上山寻找。半山腰的豪杰寺主持告知众人，藤井已经前往了山顶。

名词解释 伊迪亚利安

イデアリアン，是由黑须淳的父亲橿原明成构思出的词汇。橿原认为伊迪亚利安是人类进一步进化以后的形态，能明了“人为何而活”。可是当人类变为伊迪亚利安时，世界也将面临毁灭的危险，因此只有生存下来的极少数人才能真正作为进化人种存活。当太阳系的行星排列成十字型，即形成传说中的“大十字”时，就是毁灭的引线——橿原如是说。



大梦初醒

主线流程

カラコル

1.在入口处与圣枪骑士团交战，这里要选择一起作战的同伴，根据同伴选择的不同，敌人会发生变化。

a.选择“俺が一人でやる”时，与ロンギヌス13交战（火炎系弱点）。

b.选择与荣吉或舞耶一起作战时，与ロンギヌス11交战（水击系弱点）。

c.选择与丽莎或雪野一起作战时，与ロンギヌス12交战（地变系弱点）。

2.遇到藤井后发生剧情，之后要求玩家做出选择。

a.选择“彼の想いを……无驮にする气か”时获得新Personaドウルガー，之后能保持五人队伍在カラコル内部冒险，但不能使用迷宫里的电梯。

b.选择“4人で……先を急ごう”时不获得Persona，雪野暂时离队，之后在该迷宫里只能保持四人队伍，不过可以使用电梯。

3.在地下2层的ステラの间发生强制战斗。

4.地下3层的右上方有竖列的3个传送点，经由中间的传送点到达地下4层。

5.在地下4层的中心部桥发生BOSS战。根据之前入口处玩家的选择，这里的BOSS也会发生变化。

a.雪野在队伍中时，同时面对3个BOSS

ロンギヌス8

LV	HP	EXP	金	技能
41	2265	6384	6800	MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハアクエス／イルゾーン
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／火炎系弱点			

ロンギヌス9

LV	HP	EXP	金	技能
41	2265	6384	6800	MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハガルーラ／ポイズマ
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／地变系弱点			

ロンギヌス10

LV.	HP	EXP	金	技能
41	2265	6384	6800	MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハマグナス／スクカジャ
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／疾风系弱点			

解说 三个BOSS都对物理有很高的抗性，如果当前队伍的Persona能够针对每个敌人的弱点逐个击破自然不错，没有针对性单体魔法的话，使用其他属性的全体魔法也有不错的效率。中了ロンギヌスコピー后角色一段时间内无法发动Persona，要等效果自行消失。打完该BOSS后雪野暂时离队。

b.雪野不在队伍中时，同时面对2个BOSS

シャドウゆきの

LV	HP	EXP	金	技能
43	2504	10768	11000	ジオダイン／グライバ／フレイラ／暗天将雷炎阵／狂焰乱舞／高天烈风弹
特性	火炎吸收／核热、暗、精神系无效／水击、冰结系弱点			

レイディ・スコルピオン

LV	HP	EXP	金	技能
43	2274	8384	10000	アクアダイン／マハアクエス／メディラマ／バルザック／蜃气楼／暗マハアクエス
特性	光、暗、精神系无效			

解说 这两个BOSS比圣枪骑士团难对付，会使用全体属性魔法不说，还有令我方发生即死的暗系魔法。如果我方不会光、暗反射魔法テトラジャ，建议直接上暗系无效的Persona。暗黑雪野有水击和冰结弱点，先集中火力消灭。

6.一直到达地下6层，在时の圆环の间发生BOSS二连战。

ジョーカー

LV	HP	EXP	金	技能
45	2816	26880	22500	妖花烈风／徒花一闪／狂い咲き／百花缭乱／ハイプレッシャー
特性	光、暗系反射／精神系无效			

解说 不少攻击都带特殊状态，本身攻击并不强。

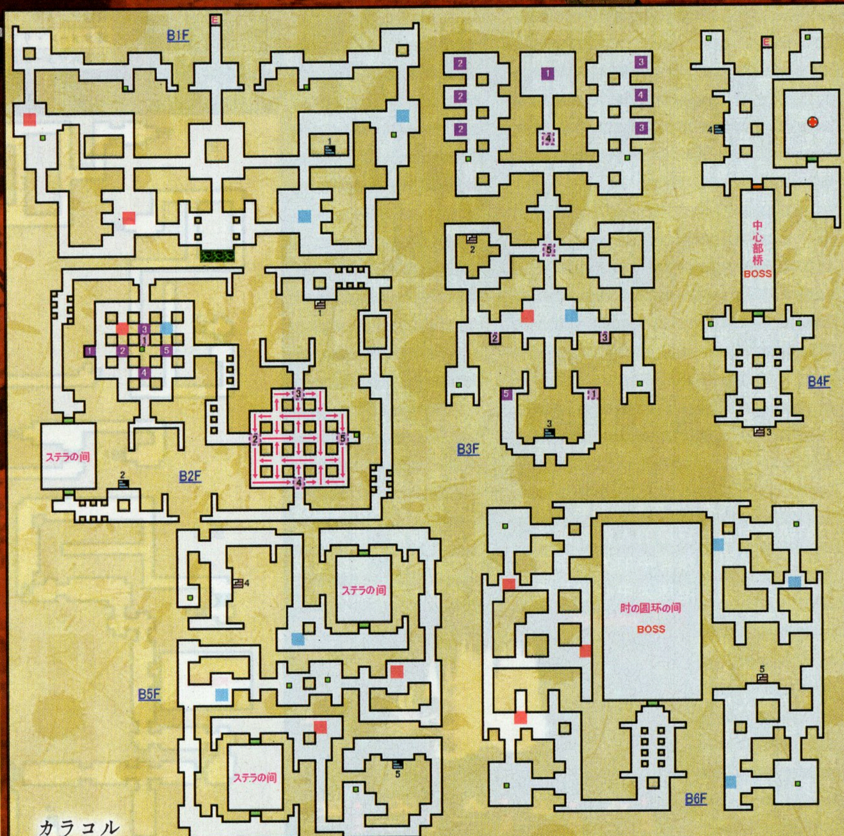
エンジェルジョーカー

LV	HP	EXP	金	技能
46	3417	30000	0	ジオダイン／ハマオン／アルファブラスタ／圣王光临剑
特性	光、神经、精神系无效／暗系弱点			

解说 将普通的JOKER打败后BOSS会变成天使形态，如果在进入该迷宫时为五人队伍，那么之前在B4F离队的雪野会再次加入。天使形态的BOSS会使用光系即死攻击，我方的所有Persona最好都光系免疫，否则不但有可能被ハマオン即死，更会被圣王光临剑的追加攻击每回合夺去一半的HP，非常伤。

7.打赢BOSS后淳继承雪野的Persona能力，并获得新Personaヘルメス，雪野最终离队。





出现恶魔

第十六迷宫						
种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
帝国兵シュツルムゾルダート	32	263	—	—	—	—
帝国兵マシーネンゾルダート	34	300	—	—	—	—
塔ショゴス	35	360	达哉・说／丽莎・恼	达哉・目／荣吉・自	40	30
刚毅ピュートーン	35	282	雪野・拳	达哉・目／荣吉・场	45	33
月リリム	36	247	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	56	42
恋人サテュロス	36	295	达哉・も／丽莎・踊	达哉・汉／荣吉・场	50	37
节制スチュパリデス	37	282	舞耶・相	达哉・も／荣吉+ゆ	40	30
星ヘーニル	38	275	达哉・も／丽莎・恋	舞耶+ゆ	48	36
魔术师クローリー	38	282	荣吉・人／雪野・拳	达哉・汉／丽莎・踊	55	41
世界リヴァイアサン	39	366	淳・星	荣吉・场／丽莎・カ	45	33
战车ラクシャーサ	39	332	舞耶・相	达哉・も／荣吉+ゆ	55	41
运命オルトロス	40	347	雪野・拳	荣吉・场／丽莎・カ	55	41
帝国兵ヴィレンスクラフト	40	270	—	—	—	—
刑死者バルバトス	41	314	荣吉・人／雪野・拳	达哉・汉／丽莎・踊	55	41
塔アエーシュマ	42	317	舞耶・相	荣吉・场／雪野・拳	52	39
隐者カトブレパス	42	387	雪野・谕／舞耶+荣吉	达哉・说／荣吉・人	58	43
帝国兵シャルフシュッツェ	43	285	—	—	—	—

攻略要点

雪野

流程中已经提到，在进入迷宫前要选择雪野是否在队伍中。我们来分析一下，如果选择雪野暂时离队，那么玩家获得的惟一好处是可以使用迷宫中的电梯，但相应的坏处是要面对暗黑雪野和天蝎夫人这两个强劲的BOSS，同时在与天使JOKER对抗时只能保持4人队伍。反之，如果不让雪野离队，尽管无法使用电梯，但可以多获得Personaドゥルガー，且天使JOKER的BOSS战也能轻松不少。

角色最终专属Persona

根据玩家在之前岩户山迷宫中找到的假面，打完天使JOKER后菲列蒙会为获得对应假面的角色追加新Persona。之前已经说过对应关系了，这里不加赘述。注意这些Persona等级较高，SP消费比较夸张，先把Persona等级练上来一点再去迷宫，否则作战会非常吃力。

剧情

卡拉考是一个金黄色螺旋形建筑，希魔最终兵团正对此地的假面党人大开杀戒。雪野见到藤井时，被这场纷争波及到的他已经命悬一线。藤井鼓励雪野在摄影师的道路上勇敢地走下去，把世间的美好和丑陋都忠实地记录下来。在遗迹中，雪野遇到了自己阴暗人格，这个阴暗人格代表雪野过去的茫然、妥协，坚定信念的雪野非但没有被阴暗人格蛊惑，还告知身为天蝎夫人的杏奈，人生之路上难免会跌倒、会迷惘，但人必须自己在跌倒的地方爬起来，并且不断向前。无论现在的自己如何堕落或如何无能，只有完全接受了自己，才能追寻到梦想。

遗迹中，大家看到了身为JOKER的黑须淳的记忆。淳一直认为当年奋力保护舞耶的是自己，而放火烧死舞耶的是达哉，丽莎和荣吉都是害死舞耶的帮凶。性格脆弱的他无法正视自己是当年神社事件的加害人之一，为了自我保护，淳无意识地扭曲了自己的记忆，并受到“普遍无意识”中混沌与阴暗的人格化身无貌神的蛊惑，化为JOKER，向达哉等人展开复仇。JOKER收集代表5种元素的骷髅，并用它们吸收向自己许愿的人们的能量，用这些能量引发预言中的大十字交叉（即九大行星以地球为中心排列成十字的现象），进化全人类。希特勒则是诞生自全人类负面人格下的情绪，人类一直渴望着破坏与进步，这一对矛盾的希望一直磨合着，因此诞生了最终兵团的流言，把希特勒召唤到了这个世界。获得神力的希特勒要重拾征服世界、领导全人类的欲望，这也是人类的负面情绪——忙于追随，懒于有主见造成的后果。水晶骷髅召唤出隐藏在珠间琉市地下的巨大宇宙船希泊巴，一旁静观的希特勒在希泊巴浮上之际夺走天之骷髅。JOKER的残党则带着剩下的4个骷髅逃散，满怀杀意的JOKER向众人发动袭击。

受到达哉一行的攻击后，淳终于恢复了正常记忆，但一直控制着他的巨大恶意无貌趁虚而入地完全控制了淳的精神，但淳心中的善意被完全分离出来，形成了盲目扭曲善意的Persona——天使JOEKR。天使把一切人类都归于恶，想以自己的制裁之剑进化全人类。经历了两场恶战，淳那停止在10年前的时间终于又开始正常地走动。不过感人的再会时间并不久长，淳那应该已经死去的父亲却出现在众人眼前，成为假面党的新首领，继续完成人类进化的疯狂计划。



诀别过去

主线流程

接下来的流程需要前往4大神殿，分别与主人公们过去的阴暗人格对抗，玩家可再前往各地整备一下装备。需要注意4神殿的攻略顺序虽然没有限制，但不同的顺序会造成每个神殿3F由结构A变为结构B（详细可参看地图）的变化，如果玩家想尽快完成剧情，可按照金牛→宝瓶→狮子→天蝎的顺序尽快完成，但如果玩家想尽可能地收集宝箱，则最好将之前的顺序完全反过来，即天蝎→狮子→宝瓶→金牛。另外，每个神殿的BOSS战都能让我方一名角色的特定Persona得到强化，请参看下表，务必要在BOSS战前切换上指定Persona，完成强化。

神殿名	地区	变化前宝箱	变化后宝箱	强化Persona
金牛	港南	反魂香×2、御卵×3	反魂香×2、御卵×3、神光のカード	ヴィーナス（丽莎）
天蝎	梦崎	宝玉×3、御卵×3	—	ハーデス（荣吉）
狮子	青叶	大币×3、フィジカルガード×3	御卵×3、フィジカルガード×3、灼热のカード	アポロ（达哉）
宝瓶	平坂	TECカード、50000	TECカード、50000 、LUCインセンス	ヘルメス（淳）

天蝎宫の神殿

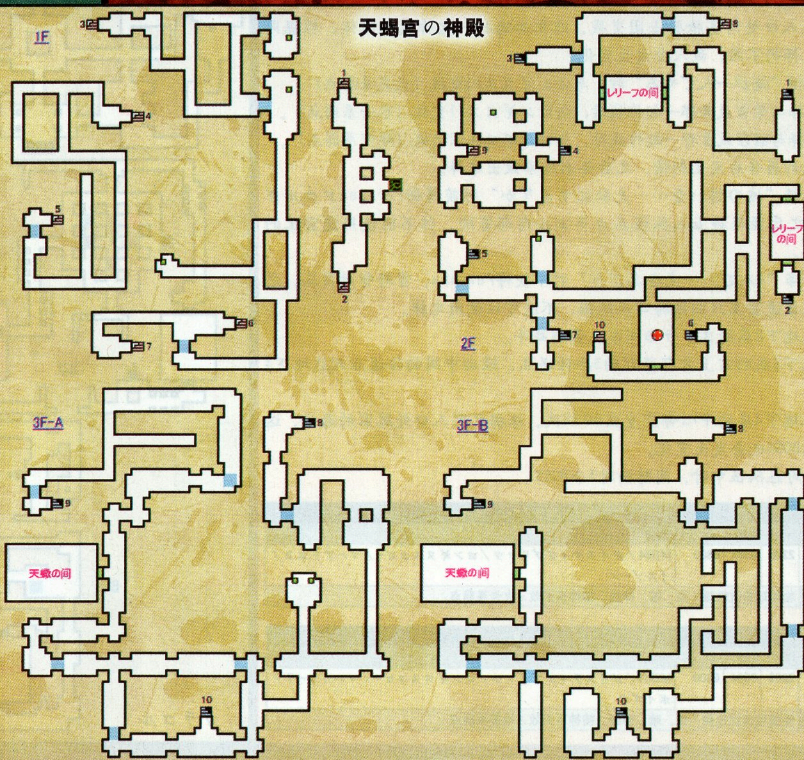
1. 在2楼的北边和南边各有一个レリーフの间，选择其中一个打过去便可。
2. 在3楼的天蝎の间发生BOSS战。

シャドウ荣吉				
LV	HP	EXP	金	技能
52	3711	23500	0	マハアクダイン／マハムド／マリンカリン／暗の审判／血のディボーズ／暗黑マハアクエス
特性	水击、暗、精神系无效			

解说 本战给荣吉降魔ハーデス，战斗结束后ハーデス对核热和暗的抗性强化为“无效”。BOSS主要攻击手段为水击和暗系，并且会魅惑我方，记得带上解除道具。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
蝎カメーン・壹组	33	215	—	—	—	—
运命オルトロス	40	347	淳・星	荣吉・场／丽莎・カ	55	41
帝国兵ヴィレンスクラフト	40	270	—	—	—	—
刑死者バルバトス	41	314	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	55	41
塔アエーシュマ	42	317	舞耶・相	荣吉・场／达哉+丽莎	52	39
隐者カトブレパス	42	387	淳・星／舞耶+荣吉	达哉・说／荣吉・人	58	43
帝国兵シャルフシュッツェ	43	285	—	—	—	—
刚毅タクシャカ	43	356	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	60	45
审判メルキセデク	43	351	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	60	45
死神アンクウ	44	336	丽莎+淳	淳・星	52	39
蝎カメーン・リアル	44	295	—	—	—	—
帝国兵マシーネンコマンド	45	400	—	—	—	—

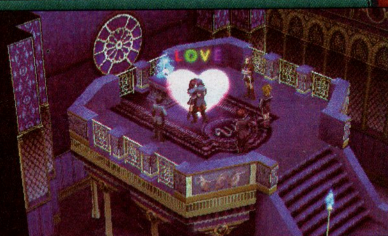


攻略要点

该迷宫地面上有不少削减SP的陷阱，加上现在角色们的Persona消耗SP较快，最好携带足够的SP回复道具。

剧情

荣吉对自己阴暗人格的对抗。阴暗人格对华小路雅幼年时秀美容貌的执念，让雅在自惭形秽之余召唤出JOKER把自己变为昔日的苗条身材。战胜了阴暗人格后两人终成恋人，相信即便雅今后再变成一个胖姑娘，荣吉仍会不离不弃吧。



剧情

达哉的阴暗人格批评了达哉的孤傲离群，并且妥协于现状地无力挣扎，无法拯救他人乃至世界。达哉则完全舍弃了潜意识中对淳的憎恨，变得为保护自己重要的人而奋不顾身。



狮子宫の神殿

1. 在2楼的レリーフの间发生强制战斗。
2. 在3楼的レリーフの间发生强制战斗。
3. 在3楼的狮子の间发生BOSS战。

シャドウ达哉				
LV	HP	EXP	金	技能
53	3590	23500	0	アギダイン／マハラギダイン／フレイラ／フレイダインダークノヴァイザー／ギガンフィスト
特性	火炎、核热、暗、精神系无效			

解说 本战给达哉降魔アポロ，战斗结束后アポロ对核热和暗的抗性强化为“无效”。战斗前会被提问是否还憎恨黑须淳，选项分别为：选择“憎んで……いるかもしれない……”时，达哉依然无法和淳协力交涉；选择“憎んでなどいない”或“自分も同じことをしたかもしれない”时，达哉和淳的关系成为“亲友”，之后可以协力交涉。BOSS的主要攻击手段是火炎、核热和暗系，依然主要防御暗系。

宝瓶宫の神殿

1. 在2楼的レリーフの间发生强制战斗。
2. 在3楼的レリーフの间发生强制战斗。
3. 在3楼的宝瓶の间发生BOSS战，需同时面对3个BOSS。

ロンギヌス5				
LV	HP	EXP	金	技能
48	2500	10965		MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハラギダイン／バルザック
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／水击系弱点			

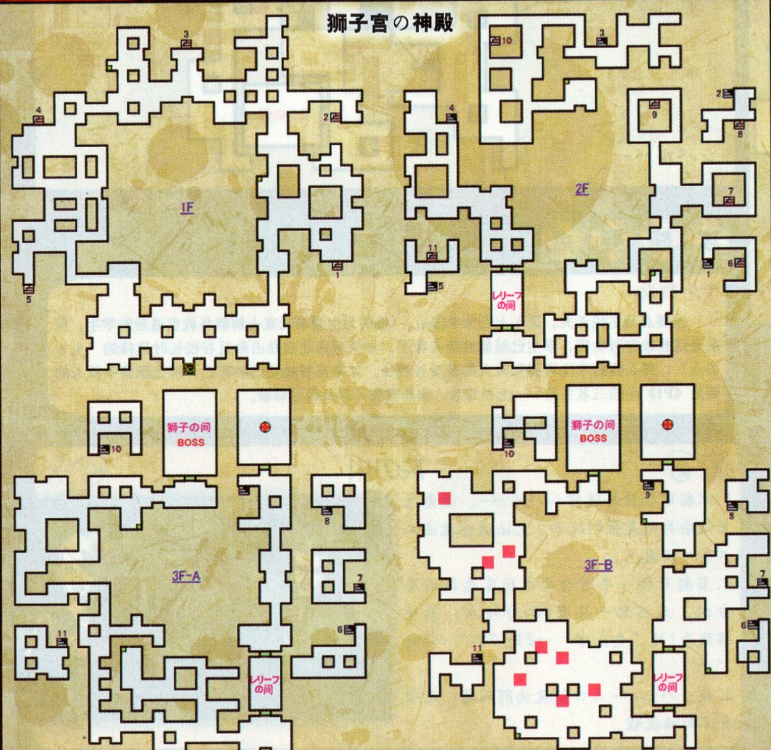
ロンギヌス6				
LV	HP	EXP	金	技能
48	2500	10965		MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハマグダイン／ドルミナー
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／疾风系弱点			

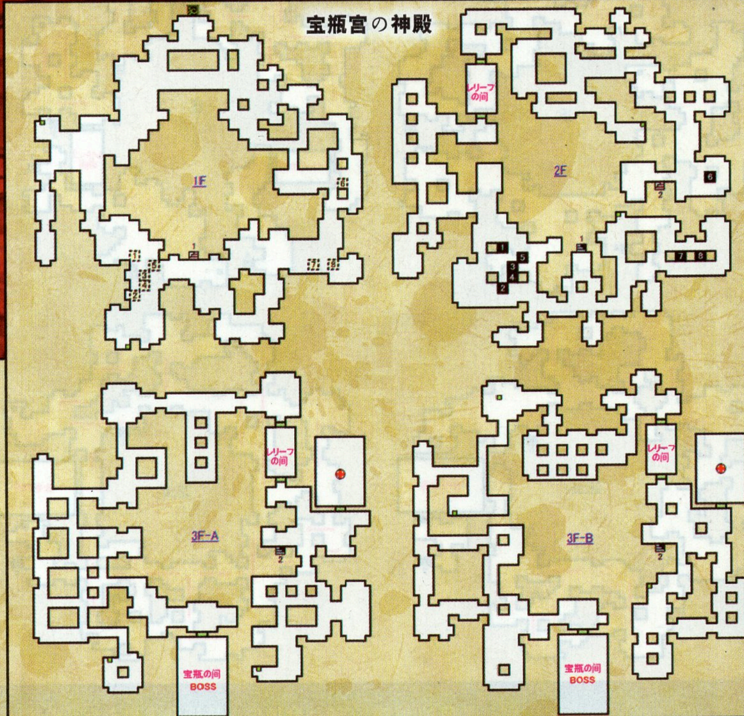
ロンギヌス7				
LV	HP	EXP	金	技能
48	2500	10965		MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハガルダイン／ブリンパ
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／地变系弱点			

解说 本战给淳降魔ヘルメス，战斗结束后ヘルメス获得向クロノス变异的能力。将ヘルメス练到满级，同时淳的等级足够时，可前往天鹅绒房间委托伊戈尔变成クロノス。这3个圣枪骑士的战术与之前一样，使用各自对应的弱点魔法攻击即可。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
狮子カメーン・壹组	33	215	–	–	–	–
运命オルトロス	40	347	淳・星	荣吉・场／丽莎・カ	55	41
帝国兵ヴィレンスクラフト	40	270	–	–	–	–
刑死者バルバトス	41	314	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	55	41
塔アエーシュマ	42	317	舞耶・相	荣吉・场／达哉+丽莎	52	39
隐者カトブレパス	42	387	淳・星／舞耶+荣吉	达哉・说／荣吉・人	58	43
帝国兵シャルフシュッツェ	43	285	–	–	–	–
刚毅タクシャカ	43	356	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	60	45
审判メルキセデク	43	351	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	60	45
死神アンクウ	44	336	丽莎+淳	淳・星	52	39
狮子カメーン・リアル	44	295	–	–	–	–
帝国兵マシーネンコマンド	45	400	–	–	–	–





出现恶魔

第十九迷宫						
种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
水瓶カメーン・壹组	33	215	–	–	–	–
运命オルトロス	40	347	淳・星	荣吉・场／丽莎・カ	55	41
帝国兵ヴィレンスクラフト	40	270	–	–	–	–
刑死者バルバトス	41	314	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	55	41
塔アエーシュマ	42	317	舞耶・相	荣吉・场／达哉+丽莎	52	39
隐者カトブレパス	42	387	淳・星／舞耶+荣吉	达哉・说／荣吉・人	58	43
帝国兵シャルフシュッツェ	43	285	–	–	–	–
刚毅タクシャカ	43	356	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	60	45
审判メルキセデク	43	351	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	60	45
死神アンクウ	44	336	丽莎+淳	淳・星	52	39
水瓶カメーン・リアル	44	295	–	–	–	–
帝国兵マシーネンコマンド	45	400	–	–	–	–

金牛宫の神殿

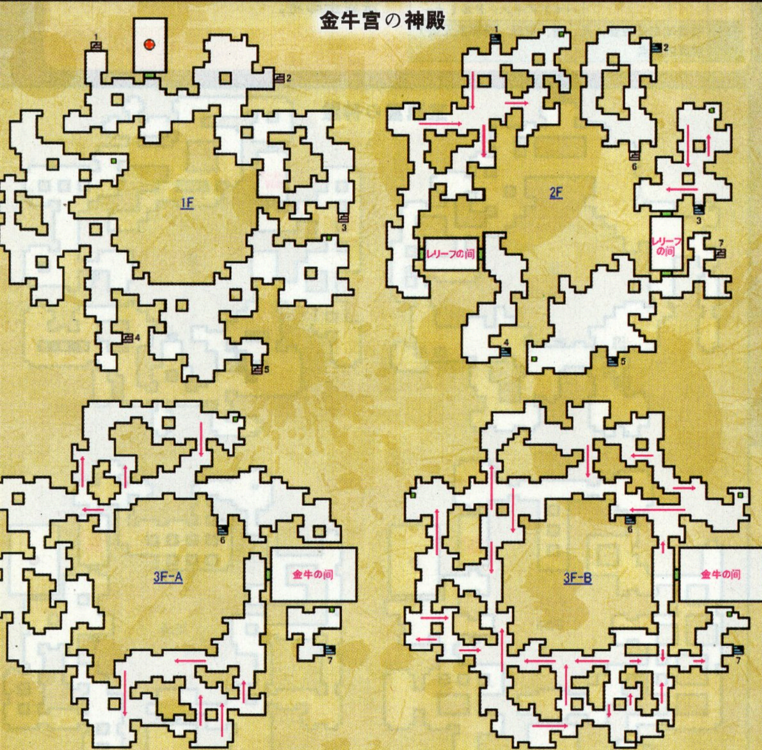
1. 在2楼的レリーフの间发生强制战斗。
2. 在3楼的レリーフの间发生强制战斗。
3. 在3楼的金牛の间发生BOSS战。

シャドウギンコ				
LV	HP	EXP	金	技能
52	3423	23500	0	アクアダイン／マハマグダイン／マカラカーン／魅惑のダンス／暗黑マハマグナ／暗のフォーミーラバー
特性	地变、暗、精神系无效			

解说 本战给丽莎降魔ヴィーナス，战斗结束后ヴィーナス对核热和暗的抗性强化为“无效”。BOSS的主要攻击手段为水击、地变和暗系，着重提防暗系魔法即可。战斗结束后会让玩家做出3个选择，选择“嬉しいよ”时，达哉和丽莎的协力交涉变为“凄くいい感じ”；选择“舞耶しか见えない”或“淳しか见えない”时，两人关系变为“ギンコ、失恋”，从此无法协力交涉；选择“荣吉、好きだ”时保持不变。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
牡牛カメーン・壹组	33	215	–	–	–	–
运命オルトロス	40	347	淳・星	荣吉・场／丽莎・カ	55	41
帝国兵ヴィレンスクラフト	40	270	–	–	–	–
刑死者バルバトス	41	314	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	55	41
塔アエーシュマ	42	317	舞耶・相	荣吉・场／达哉+丽莎	52	39
隐者カトブレパス	42	387	淳・星／舞耶+荣吉	达哉・说／荣吉・人	58	43
帝国兵シャルフシュッツェ	43	285	–	–	–	–
刚毅タクシャカ	43	356	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	60	45
审判メルキセデク	43	351	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	60	45
死神アンクウ	44	336	丽莎+淳	淳・星	52	39
牡牛カメーン・リアル	44	295	–	–	–	–
帝国兵マシーネンコマンド	45	400	–	–	–	–



天真之罪

主线流程

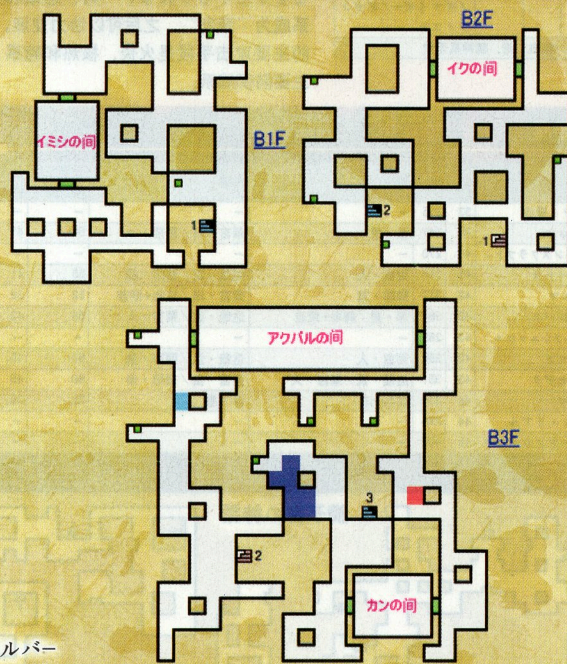
完成了上一节的4神殿后，前往七姐妹学园。

七姐妹学园

1. 从中庭的光柱前往天の川。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
帝国兵シュツルムゾルダート	32	245	–	–	–	–
帝国兵シャルフシュッツェ	43	285	–	–	–	–
牡牛カメーン・リアル	44	295	–	–	–	–
蝎カメーン・リアル	44	295	–	–	–	–
水瓶カメーン・リアル	44	295	–	–	–	–
狮子カメーン・リアル	44	295	–	–	–	–
帝国兵マシーネンコマンド	45	400	–	–	–	–
帝国兵コマンダント	47	395	–	–	–	–
帝国兵亲卫队（PS：SS）	51	400	–	–	–	–
战车ギリメカラ	55	435	达哉・说	达哉・も（兴+怒）／淳・花（兴+喜）	75	56



攻略要点

学生救助

该要点与主线无关。进入七姐妹学园后，1楼的男生要求玩家去解救各教室遇袭的学生。但走进这些教室可发现，学生已经都被他人救了。如果玩家之前在击败反谷校长时选择的“生きてる”，那么询问学生可得知救人的是反谷校长。如果反谷校长已经死亡，那么剧情中救人的则是《P1》中的三名主角——上杉秀彦、桐岛英理子以及园村麻希。

天の川

1. 乘船前往最终迷宫シバルバー。注意这里的杂兵战是强制战斗，无法通过魔法エストマ回避。
2. 当船开到一半时会要求玩家选择前进方向，天河里一共有6个分歧点，最短路线为1处“真ん中”→2处“右”→3处“左”。
3. 在シバルバー入口处被询问问题，选项并不影响流程。



剧情

丽莎的明暗人格讲述丽莎为了反抗父亲而一度堕落地尝试援交和嗑药，为了自己的社会地位去接近麻美和未步，追求达哉也是为了满足自己的虚荣心。丽莎表明自己深爱着达哉，这份想法从未发生过动摇。

名词解释 恶魔

游戏中存在两种敌人，一种是实体类，如僵尸、假面党、希魔最终兵团的爪牙，另一类则是恶魔。细心的玩家会注意到，当实体类敌人出现时都无一例外地波及周围的人们，而在普通迷宫中冒险时，不断向主人公们发起进攻的恶魔却仿佛人畜无害。和Persona一样，恶魔也是全人类普遍无意识（或“集体无意识”）中存在的心理要素，称为“原型”。这可以反映在世界各国神话中的神魔鬼怪都能找出共通的形象，而跨越了表现的差异和文化的障碍。Persona和恶魔的战斗实际上是角色内在心理的抗争，因此即便是学园中的战斗也不会牵连其他学生。

出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
节制ヴクブ・カキシュ	45	413	荣吉・人	达哉・も／舞耶・亲	48	36
恶魔ルキフグス	46	352	达哉・说／荣吉・人	达哉+淳	66	49
世界フナブ・ク	46	353	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	52	39
月サキュバス	47	324	荣吉・歌／淳・甘	达哉+荣吉	67	50
刑死者ピュセル	48	367	荣吉・人／淳・甘	舞耶・亲／达哉+舞耶	63	47
星ヤクシャ	49	383	达哉・も／丽莎・恋	达哉・汉（兴味+怒り）／淳・花（兴味+喜び）	60	45
魔术师マナナン	49	342	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	70	52
塔セケル	50	398	达哉・说／丽莎・恼	达哉・目／达哉+舞耶	60	45
战车アレス	50	426	达哉・も／丽莎・踊	丽莎・カ／舞耶・イ	75	56



シバルバー



1.进入シバルバー后暂时无法返回到珠间琉市，可先一直下到地下5层，借由ターミナル房间的传送装置往返于七姐妹学园。这时玩家应该积蓄了将近200万的资金，可向各地情报屋听取青叶区闹市的武器店和防具店的流言，再委托所长散布，这样就能去购买好装备。此外反魂香和SP回复道具也要多准备一点，后面的BOSS战会消耗很大。

2.在地下3层的カンの间选择“泣きたい时に泣けばいい”，达哉与舞耶的关系变为“关系が良くなる”。

3.在地下5层的テッチャンの间发生剧情，之后可使用天鹅绒房间和回复泉。本层的电梯可往返于地下8层。

4.在地下6层的マニクの间作出选择，同意丽莎或舞耶时，下一层迷宫最短；同意荣吉时，下一层迷宫稍长；同意淳时，下一层迷宫最长。

5.在地下8层ラマトの间发生BOSS战。战斗前会让玩家做出选择，选“当たり前だ”时BOSS的维持普通强度，选“どうかな”时BOSS的能力会有所提升。无论从剧情角度还是从攻略角度都建议玩家选择“当たり前だ”，敌人是最后4个圣枪骑士ロンギヌス，战术与之前一样，这里就不加赘述了。战斗胜利后获得スプリット・リブ，该道具会在后面的希特勒战里发挥作用。

6.在地下8层的ムルクの间发生BOSS战。战斗前会被丽莎提问，选择“好きだ”时两人关系变为“すごくいい感じ”；选择“いいや”变为“ギンコ・失恋”；选择“友达としてなら”变为“ギンコの片思い”。

メタル・ダディ				
LV	HP	EXP	金	技能
59	4773	40320	30000	あたたた／ほあた／秘孔突き／一喝
特性	光、暗、神经、精神系无效			

解说 由荣吉的思考化为现实的荣吉老爸，没有弱点，攻击也不带属性。注意他的秘孔突き有很高几率令我方的一名队员濒死，需要用反魂香或サマリカーム魔法救活。

7.地下9层的オクの间发生BOSS战，淳不参与此战。

メタル・マム				
LV	HP	EXP	金	技能
60	5308	38880	32000	グラダイン／ムドオン／毒ひっかき
特性	魔法攻击反射/光、暗、神经、精神系无效			

解说 淳对母亲的幻想产物，由于全部魔法无效，我方只能使用普通攻击和物理技能。由于她会使用全员暗系即死魔法，玩家最好全员降魔暗系免疫的Persona。

8.地下9层的コールドスリープ部屋发生BOSS战。

ボロンティック1（最左）				
LV	HP	EXP	金	技能
58	2200	6720	0	アステロイドボム／エクリプスミラー
特性	魔法攻击反射／物理攻击弱点			

ボロンティック2（左数第二）				
LV	HP	EXP	金	技能
58	2200	6720	0	アステロイドボム／血のディボーズ
特性	水击、光、暗系无效／火炎系弱点			

ボロンティック3（正中）				
LV	HP	EXP	金	技能
58	2200	6720	0	アステロイドボム／ダークノヴァイザー
特性	火炎、核热、光、暗、神经系无效／水击、冰结系弱点			

ボロンティック4（右数第二）				
LV	HP	EXP	金	技能
58	2200	6720	0	アステロイドボム／暗のフォーミーラバー
特性	地变、核热、光、暗、精神系无效／疾风系弱点			

ボロンティック5（最右）				
LV	HP	EXP	金	技能
58	2200	6720	0	アステロイドボム／テラーフォーチュン
特性	疾风、光、暗、神经、精神系无效／地变形弱点			

解说 5个幻想昴星人，最左边的魔法反射但弱物理攻击，需要优先击破。其余的4个BOSS各有其弱点和免疫属性，想方便地无差别伤害建议使用メギト系的万能魔法，如果队伍里的Persona还没有习得，那么可优先选择使用一种属性的魔法逐个击破。

9.地下9层最后的シバルバー中心部发生BOSS战。由于是两连战，且BOSS的强度都很高，需要先做好回复工作。

第一战 ヒューラー				
LV	HP	EXP	金	技能
63	7792	63000	0	圣枪／圣柩／圣杯／ヴリルブリッツ／オメガブラスタ
特性	光、暗、精神系无效			

解说 希特勒的伤害输出并不高，不过オメガブラスタ和圣柩这两招都会追加暗系即死攻击，我方需要给全角色降魔暗系免疫的Persona，推荐使用各角色的最终专属Persona即可。圣枪会对我方一名角色造成伤害，并让该角色直到战斗结束都无法使用Persona，好在他使用这招的几率并不高，一旦不幸被命中需要用之前获得的スプリット・リブ解除（50%几率成功）。圣杯能让BOSS数回合处于无敌状态，要等待效果消失后才能攻击，这段时间注意回复即可。

最终战 グレートファーザー

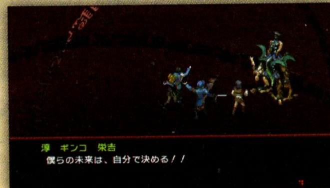
达哉父亲（本体）				
LV	HP	EXP	金	技能
68	13308	0	0	ファイアストーム／メギドラオン／失意の噩梦
特性	光、暗、神经、精神系无效			

丽莎父亲（右手）				
LV	HP	EXP	金	技能
63	5000	0	0	大地の怒り／シールズブレイド
特性	光、暗、神经、精神系无效			

舞耶父亲（左手）				
LV	HP	EXP	金	技能
63	5000	0	0	ハイプレッシャー／追忆の波动
特性	光、暗、神经、精神系无效			

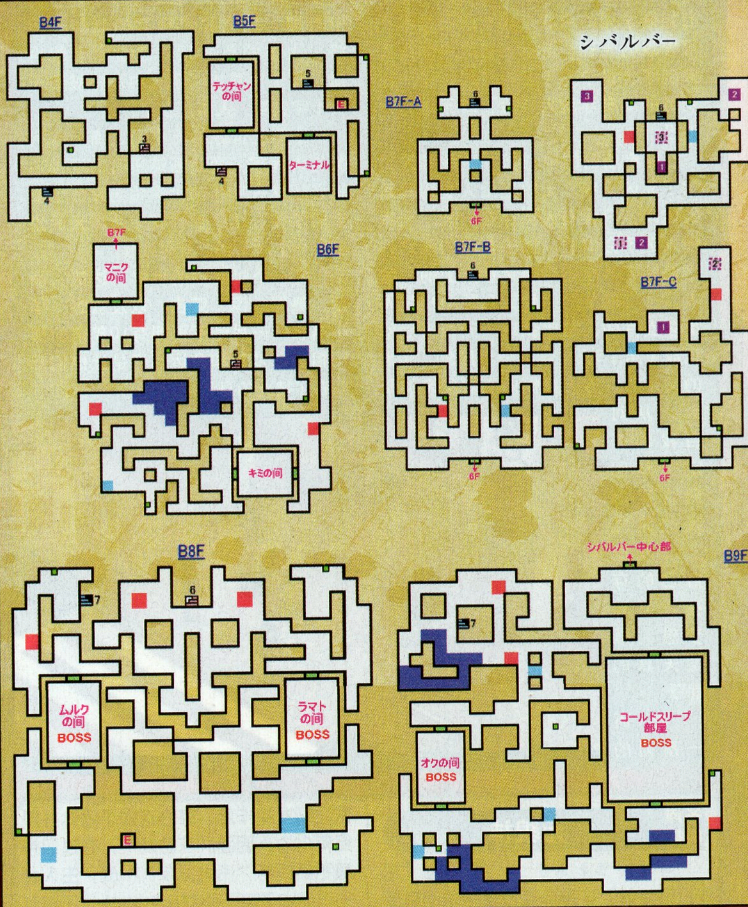
淳父亲（左脚）				
LV	HP	EXP	金	技能
63	5000	0	0	旋风阵／迷妄のチャネリング
特性	光、暗、神经、精神系无效			

荣吉父亲（右脚）				
LV	HP	EXP	金	技能
63	5000	0	0	フィアトレント／マスタ－18
特性	光、暗、神经、精神系无效			



解说 五名主人公各自心目中父亲的实体化组合，分为5个部位，其中右手的シールズブレイド具备全员即死效果，要优先击破。右脚的マスタ－18会对我方一名角色进行连续18次攻击，基本会瞬秒一人，建议在击破右手后迅速将其处理掉。BOSS的攻击力很高，队伍里最好有2～3名角色拥有回复魔法，死亡角色较多时可使用崖っ缘粉末尽快复活全员。

10.大结局。最后还会让玩家做一次选择，选择“ぶん殴る”可让菲列蒙摘下假面。



B1F～B6F出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
帝国兵シュツルムゾルダート	32	245	—	—	—	—
月サキュバス	47	324	荣吉・歌／淳・甘	达哉+荣吉	67	50
帝国兵コマンダント	47	395	—	—	—	—
刑死者ピュセル	48	367	荣吉・人／淳・甘	舞耶・亲／达哉+舞耶	63	47
帝国兵ヘルゼーエン	48	330	—	—	—	—
星ヤクシャ	49	383	达哉・も／丽莎・恋	达哉・汉（兴+怒）／淳・花（兴+喜）	60	45
魔术师マナナン	49	342	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	70	52
塔セケル	50	398	达哉・说／丽莎・恼	达哉・目／达哉+舞耶	60	45
战车アレス	50	426	达哉・も／丽莎・踊	丽莎・カ／舞耶・イ	75	56
帝国兵メタル・ツェンタオア	50	467	—	—	—	—
帝国兵亲卫队（PS；SS）	51	400	—	—	—	—
运命ケルベロス	51	431	荣吉・人	达哉・も／舞耶・亲	68	51
刚毅ファヴニール	52	454	荣吉・人／淳・甘	舞耶・亲	72	54
审判ソロネ	53	419	达哉・说／舞耶・褒	荣吉・自	75	56

B7F～B9F出现恶魔

种族+名字	LV	HP	喜び	兴味	获得种族塔罗数	获得白板塔罗数（契约后）
帝国兵ヘルゼーエン	48	330	–	–	–	–
帝国兵メタル・ツェンタオア	50	467	–	–	–	–
帝国兵亲卫队（PS：SS）	51	400	–	–	–	–
节制フェニックス	54	383	淳・星	达哉・も／丽莎・踊	54	40
世界ムチャリンダ	54	445	荣吉・人／达哉+丽莎	达哉・も／丽莎・踊	60	45
隐者キニチ・アハウ	56	441	丽莎・恼／淳・甘	达哉・目／舞耶・褒	76	57
月ジャヒー	56	415	达哉・说／荣吉・人	达哉+淳	78	58
刑死者アドラメルク	57	435	达哉+丽莎	达哉・も／淳・花	78	58
帝国兵メタル・ドラッヘ	58	554	–	–	–	–
塔デスカトリポカ	59	462	达哉・说	丽莎+淳	75	56
恶魔ツィツィミトル	59	483	达哉+荣吉+淳	舞耶・イ／达哉+丽莎	85	63
星ヴァルキリー	60	472	达哉・も／荣吉・歌	丽莎+淳	70	52
死神キシン	60	500	达哉・说／荣吉・人	达哉+淳	65	48
世界ウロボロス	62	508	达哉・说／荣吉・人	荣吉・自／舞耶・亲	72	54
死神アフ・パチ	66	524	荣吉・人	达哉・汉／丽莎・踊	80	60

剧情

获得了“从七姐妹学园地下的天之川可进入希泊巴内部”的情报，一行人来到了七姐妹学园的中庭。鸣罗门石发出不可思议的光芒，进入光芒之中的众人来到了传说中的天之川，经历了一段刺激的瀑布漂流大冒险，终于进入希泊巴。

在希泊巴的中心部，达哉等人见到了元凶无貌。无貌是全人类明暗面的体现，只要有人类存在一天，无貌便永远不会消亡。居于普遍的无意识之海的它甚至不是通常意义上的“敌人”、“魔王”，和菲列蒙一样是人类多面性的人格化体现。无貌最后幻化成集结了5人父亲的怪异形象“伟大的父亲”，五人打倒内心对父亲的阴影，从对自我的否定重新回到肯定自我的路径上，发掘自己的存在意义和梦想，赎偿天真的罪孽。



然而一系列的因缘联系，让完成赎罪的主人公们必须面临“罪已成”的现实。一直幻想着人类灭亡的冈村真夜突然出现，用曾在传说中杀死圣者的朗基努斯枪刺中舞耶，完成昴星预言的献祭。最终，人类的负面意识还是令无貌得逞，整个世界如同预言中那样被毁于大十字灾难，人类灭亡了。

依然在普遍的无意识之海，菲列蒙告诉大家，要斩断这所有的连锁，就必须抹去10年前大家相遇在那个夏天的事实，这样世界就会从那天诞生在另一个时间轴，获得延续。

另一个时间轴的世界，达哉、丽莎、舞耶、淳、荣吉，以及雪野、华小路雅……尽管不再拥有10年前的那场相会，梦想和命运，还是让他们都站在了彼此的身边。

名词解释　无貌神

ニャルラトホテプ，音译为“尼亚拉索特普”，来自克苏鲁神话的重要神，意为“爬来的混沌”、“无貌之神”、“伟大的使者”、“千面之神”等，在游戏中作为普遍无意识的明暗象征出现。当一个人心理的明暗平衡被打破，阴暗（Shadow）就会主宰人心，让此人变得残忍狡猾，全人类的Shadow都可谓无貌神的组成部分。相对于司掌创造的菲列蒙，无貌神司掌破坏，他会化为各种人物形象，诱惑人类走向疯狂的悬崖并自我毁灭。由于无貌神是全人类心理的一部分，所以它不会直接实体化后杀戮人类，但也正基于这个原因，只要人类存在一天，无貌神就不能被彻底消灭。想把自己的阴暗部分完全切除是不可能的，只有将无意识中的阴影与意识之间发生作用，磨合这对矛盾体并最终转化为光明面。在游戏中，经过四神殿和最终与“伟大父亲”一战，主人公一行战胜了自己心中的Shadow，不过对全人类的Shadow依然束手无策。

参考资料　克苏鲁神话

克苏鲁神话发源自上个世纪洛夫克拉夫特的恐怖小说，并由后继的无数名作家添砖加瓦所形成的架空神话体系。无貌神的名字在英文中念成“奈亚拉托特普”，由于无貌而变幻自在，以各种化身出现在地球上，诱惑人类自相残杀，为旧支配者占领地球做准备。当他以人形出现时，时而是瘦削的黑皮肤男子，时而是埃及法老般的预言者，时而是神父或魔女们的首领。最具现实意义的是，无貌神还化身为物理学家，将核武器技术传授给人类，诱惑人类最终毁于自己创造的疯狂极光。

名词解释　花

所有的花都有一种以上的花语，从父亲那得到花语书后，黑须淳逐渐能把花语倒背如流。下面就介绍游戏中登场的花与对应的花语。

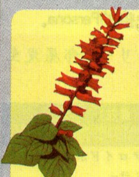
蝴蝶花



花语：复仇

历经秋、冬、春三个季节开花的菖蒲科植物，除黄色外还有紫、白等颜色。JOKER在第一次登场时留下的即为该花，同时也被淳插在制服口袋里。

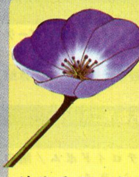
琴柱草



花语：只想你一人

拉丁语中拥有“救赎”之意的紫苏科植物，从很久以前就被用作草药，花瓣小，呈红或白色，花蜜甜。在岩户山中，JOKER留下的红色琴柱草花语是“燃烧的思念”。

粉蝶花



花语：我原谅你

又被称为琉璃唐草、小纹唐草，游戏中开在豪杰寺的院子里，舞耶摘了一枝交给淳，代表原谅淳的过错。另外淳在与恶魔交涉时使用“花で杀す”，手里拿的也是粉蝶花。

锯草



花语：战斗

菊科植物，花瓣小而密，呈黄、红、白等多种颜色。叶子绿色，锯齿状，JOKER在七姐妹学园的钟楼里出现时留下该花。

紫苑



花语：追忆

秋季开花的野草，淡紫色。从日本室町时代起就深受喜爱，在古籍《今昔物语》中登场。只不过现今却被称为“鬼丑草”，远离喜事。JOKER留在卡拉考的紫苑，收花人即是达哉。

兰草



花语：想起那一天

秋七草之一，菊科，花瓣密集，花茎高度可达一米。JOKER让达哉想起十年前发生的事情时，委派狮子王转交该花。

樱草



花语：希望

外表酷似樱花，别名“报春花”，细分下去可达500个品种。据说花瓣可呈现除黑色外的所有颜色，当淳找到真实的自我后，把该花送给阿赖耶神社的孩子们。

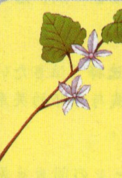
香豌豆花



花语：离家

花瓣形似蝴蝶的豆科植物，香气宜人，花瓣有红、桃红、白、蓝、紫等颜色，在《罪》的结局时由淳交给了他的母亲。

野草莓



花语：深深的后悔

常用于制作果酱或果汁的木莓数落叶矮木，花瓣小，白色，到夏天会结出各种颜色的集合体果实。游戏中，在卡拉考醒悟的JOKER将此花留给达哉等人。



恶魔流言

恶魔流言关系到本作大部分隐藏要素的获得，因此着重讲述。当玩家在迷宫中冒险并遭遇非BOSS战恶魔时，可将其“喜び”感情提升至最大，如果此时主人公等级高于该恶魔，则可与之签订契约，最多可同时契约3只恶魔。之后再次遭遇契约过的恶魔后，将契约恶魔的“喜び”提升到最大，可选择“情报がほしい”来获得各种流言。流言关系到隐藏迷宫、Persona技能和传说武器，获得相应的情报后再次遭遇契约恶魔，选择“噂を流して欲しい”就可把之前打听到的各类流言付诸现实。注意并非每次选择“情报がほしい”都必定能获得新情报，需要反复刷怪。

恶魔流言一览

流言主题	附加备注	发生时期
废工场隐藏房间	管制室的配电盘连着隐藏房间	シバルバーB5F到达后
废液处理场	制御室不开的门连着废液处理场	看完役员室的笔记后
Personaジャックランタン追加技能ダイナミックアギラオ	威力：弱／中／强	GOLD过关后
Personaジャックフロスト追加技能アトミックブフーラ	威力：弱／中／强	ムー大陆过关后
Personaスチュパリデス追加技能デンジャラスガルーラ	威力：弱／中／强	カラコル过关后
Personaバルバトス追加技能グレイトマグナス	威力：弱／中／强	カラコル过关后
Personaアンクウ追加技能ハイパージオンガ	威力：弱／中／强	火の水晶骷髅入手后
Personaカナロア追加技能ワンダフルアクエス	威力：弱／中／强	岩户山过关后
Personaデメテール追加技能ウルトラフレイラ	威力：弱／中／强	岩户山过关后
Personaサキュバス追加技能超メギド	威力：弱／中／强	天の川过关后
传说の日本刀	属性：无／火／水／风／土／最强／最弱	传说の日本刀入手后
传说のギターケース	属性：无／火／水／风／土／最强／最弱	传说のギターケース入手后
传说のメリケングラブ	属性：无／火／水／风／土／最强／最弱	传说のメリケングラブ入手后
传说のハンドガン	属性：无／火／水／风／土／最强／最弱	传说のハンドガン入手后
传说の花	属性：无／火／水／风／土／最强／最弱	传说の花入手后
クレール・ド・リュンヌ	传说武器相关	カラコル过关后
ラーメンしらいし	传说武器相关	カラコル过关后

注：以上恶魔流言会分别在下文的“废工场”、“流言技能”和“传说武器”3个部分予以介绍。

废工场

港南区的废工场是与主线无关的自由迷宫。由于恶魔等级分布层面广，它同样也是经验值和卡片的首推赚取地。随着游戏流程的进行，废工场的各区域会依次开放，详细见右：

流程进度	对应区域门号	开放区域名
打完春日山高校	1	搬入口
打完野外音乐堂	2	工场1
打完スマイル平坂	3	工场2
打完空の科学馆	4	管制室&事务室
打完カラコル	5	仓库（从搬入口东南方的门进入）
到达シバルバーB5F后	6	制御室

废工场的隐藏区域

当玩家可以进入前文提到的废工场6个区域后，调查全区域中出现的所有笔记，并完成固定的事件，便可前往废工场的隐藏区域。隐藏区域有役员室和废液处理场两处，关系到传说武器的获得，且后期练级也推荐前往此处。以下便是前往隐藏区域的顺序：

1.调查全区域散落的笔记

区域	笔记地点
1F通路	刚进废工场入口正面
01搬入口	东边的钢瓶和西南的木箱上（两处）
02工场1	东边的木箱上
03工场2	东北的钢瓶和东南的木箱上（两处）
04管制室&事务室	南边和东南的桌子上（两处）
05仓库	东边的钢瓶和西南的木箱上（两处）
06制御室	中央

2.从契约恶魔处听取情报“管制室の配电盘が隐し部屋に通じている”，再委托契约恶魔散布该流言。注意不同恶魔在叙述该情报时可能会把汉字写作日语假名，玩家只要看到“はいでんばん、やくいんしつ”等字样时便可确定情报已成功获得。

3.从管制室&事务室南边的门进入役员室，读取役员室的笔记。役员室中可见到南条圭。

4.回到废工场的入口处，从地面笔记旁边的落穴跳下去，调查房间里的调查报告书。该房间的宝箱里隐藏着恶魔アリス，战胜后可获得装饰品装备カルマリング（攻击力+100）。

5.从契约恶魔处听取情报“制御室の开かずの扉から废液处理场に行ける”，再委托契约恶魔散布该流言。同样注意不同恶魔在叙述情报时可能会把汉字写作日语假名，玩家只要看到“せいぎょしつ、はいえきしょりば”等字样时便可确定情报已成功获得。

6.制御室最深处的门打开，可前往废液处理场。如果玩家在役员室与南条对过话，那么就能在废液处理场的最深处见到城户玲司（レイジ）。

稀有恶魔

在废工场的各区域可遭遇不同等级的稀有恶魔，只要打倒这些恶魔就能获得对应召唤对应Persona的封神具，且打倒一次后将无法再次遭遇。由于遭遇率很低，建议玩家使用エストマ来控制区域中恶魔的出现等级。エストマ的作用是让区域中不会出现比主人公等级更低的恶魔，因此玩家只需参照各稀有恶魔的对应等级，先把等级练得接近该恶魔（不要超过），再开エストマ来踩地雷便可。

恶魔名	等级	出现区域
法王シャカ	29	02工场1
正义ナタ	35	04管制室
女教皇イザナミ	51	制御室
皇帝オーディン	55	制御室
太阳ヴィローシャナ	65	役员室
皇帝ガイア	72	废液处理场

最强恶魔アリス

这也是稀有恶魔的一种，不过将其消灭后不获得封神具。她只在废液处理场出现，等级80，HP高达4500，且会使用全体万能、暗和光系的魔法，比较难对付。不过报酬同样丰厚，每次将其打倒都能获得60000经验值，且有一定几率掉落装饰品装备“菩提树の守り”（防御力+80、魔法防御力+80）。推荐我方先将死神Personaアンクウ练出即死攻击“刚切断”，这样可将其一击消灭。当主人公等级超过70时，在废液处理场使用エストマ能大大提高遭遇アリス的几率。不过当等级超过80时使用エストマ便无法再遭遇她，练级反而更为艰难。

流言技能

一部分的Persona可通过散布恶魔流言的形式来获得追加技能，跟废工场的恶魔签订契约才能听到这些流言。获得有关追加技能的流言后委托恶魔散播，我方制作出的对应Persona便会习得该技能。之后再度向契约恶魔打听情报，有可能获得技能很弱的流言（流言中带有“弱い”、“よわい”、“ヨワイ”字样），这时如果散布流言，会让之前获得的流言技能弱化。当获得某项技能很弱的流言后，继续向契约恶魔收集情报，便有机会获得技能很强的流言（流言中带有“强い”、“つよい”、“ツヨイ”字样），这时再散布流言，即可将该项技能的威力提升至最高，且攻击时无视防御属性。

技能名	习得Persona	流言发生时期
アトミックブフーラ	ジャックフロスト	打完ムー大陆
ダイナミックアギラオ	ジャックランタン	打完GOLD后
ワンダフルアクエス	カナロア	打完岩户山
ウルトラフレイラ	デメテール	打完岩户山
デンジャラスガルーラ	スチュバリデス	打完カラコル后
グレイトマグナス	バルバトス	打完カラコル后
ハイパージオンガ	アンクウ	获得“火の水晶骷髅”
超メギド	サキュバス	打完天の川后

传说武器

传说武器获得方法

当雪野离队后，我方队伍的最终五名角色（达哉、荣吉、丽莎、舞耶、淳）均有各自的传说武器，这些武器在主线流程中无法直接获得，必须满足一定的条件。以下为各人传说武器的获得可能时期，获得步骤可参照具体条目。

角色名	获得可能时期
达哉	到达シバルバ―B5F
荣吉	打完カラコル后
丽莎	到达シバルバ―B5
舞耶	打完カラコル后
淳	打完カラコル后

传说の日本刀（达哉）

先决条件 主线进行到シバルバ―B5F后

获得方法 前往港南区废工场的役员室，与南条对话获得“传说の日本刀”。役员室的前往方法可参照上文“废工场的隐藏区域”部分。

传说のメリケンクラブ（丽莎）

先决条件 主线进行到シバルバ―B5F后

获得方法 在废工场的役员室遇到南条后，满足前往废液处理场的条件，在废液处理场的最深处遇到城户玲司，与其对话选择“お前が神取か？”，获得“传说のメリケンクラブ”。

传说のギターケース（荣吉）

先决条件 主线打完カラコル后

获得方法 1.先从契约恶魔处打听“ラーメンしらいしに传说の武器があるらしい”情报。

2.到平坂区的ラーメンしらいし，与店主对话选择“世间话をする”。

3.前往葛叶侦探事务所散布流言。

4.返回ラーメンしらいし，发生剧情，选择“顽张ってくれ”让荣吉试吃食物。注意选错的话将失去获得该传说武器的机会。

5.向店主花50万购买“传说のギターケース”。

传说のハンドガン（舞耶）

先决条件 主线打完カラコル后

获得方法 1.从契约恶魔处打听“クレール・ド・リュンヌに传说の武器があるらしい”情报。

2.到青叶区的クレール・ド・リュンヌ，与店主对话选择“世间话をする”。

3.前往葛叶侦探事务所散布流言。

4.返回クレール・ド・リュンヌ，发生剧情，选择“食べてくれ”让舞耶试吃食物，之后选择“おいしかったです”。同样注意选错的话将失去获得该传说武器的机会。

5.向店主花50万购买“传说のハンドガン”。

传说の花（淳）

先决条件 同时获得了荣吉和舞耶的传说武器后

获得方法 1.与アラヤ神社后方的小孩对话。

2.前往本丸公园，读取右侧的揭示板。

3.前往时间城发生剧情。

4.从各地区的情报员处获得流言并散布，便可按流言所述的方法获得“传说の花”。注意如果散布了“既に卖却済みらしい”流言将无法获得该传说武器，而最省力最经济的办法是散布パオフゥ的流言，从园村麻希处免费获取。

情报员	情报员所在地	流言内容	获得方法
トクさん	莲华台本丸公园	废工场に卖人がいるらしい	在废工场2F的事务室向卖家花50万购买
トロ	平坂区がってん寿司	恶魔に盗まれたらしい	打倒废液处理场的フェンリル后获得
チカリン	梦崎区ピースダイナー	既に卖却済みらしい	无法获得
パオフゥ	青叶区ダブル・スラッシュ	店主がプレゼントに使ったらしい	找到园村麻希对话获得（反谷校长存活时，麻希在梦崎区的トニーの店；反谷校长死亡时，麻希在莲华台七姐妹学园的3—B教室）
珠间瑠ジニー	港南区珠间瑠ジニー	店主は值を吊り上げるつもりらしい	到莲华台的时间城花80万购得

传说武器的强化

按照上文所述办法获得的传说武器在初期是无属性的，向契约恶魔可打听到装备中的传说武器的属性情报，接着便可对该传说武器进行相应属性的强化。强化一次属性后再度散布其他属性的流言，可更改传说武器的属性。属性分为火、水、风、土4种，收集到各武器的全属性流言后，再继续向契约恶魔获得情报，可获得“……实は最强？”系列的流言，这时再委托契约恶魔散布该流言，便可将传说武器强化到最终版本。需注意如果与契约恶魔交涉时不慎让“恐怖”情绪升到最高，对方则会擅自散布“最终武器最弱”的流言，需要及时用其他流言更正。各角色的传说武器性能可参见以下一览：

达哉

武器名	攻击力	属性
传说の日本刀	130	剑击
传说のぼんくら刀	1	剑击
传说のフレイムソード	130	火炎
传说のアクアソード	130	水击
传说のウイングソード	130	疾风
传说のガイアソード	130	地变
レーヴァテイン	160	火炎

荣吉

武器名	攻击力	属性
传说のギターケース	130	飞具
传说のへっぽこケース	1	飞具
传说のフレイムケース	130	火炎
传说のアクアケース	130	水击
传说のウインドケース	130	疾风
传说のガイアケース	130	地变
传说のスーパーケース	160	飞具

丽莎

武器名	攻击力	属性
传说のメリケングラブ	130	打击
传说のヘタレグラブ	1	打击
传说のフレイムグラブ	130	火炎
传说のアクアグラブ	130	水击
传说のウインググラブ	130	疾风
传说のガイアグラブ	130	地变
神左爆热掌	160	火炎

舞耶

武器名	攻击力	属性
传说のハンドガン	130	飞具
传说の水铁炮	1	水击
传说のファイアガン	130	火炎
传说のモイスチャガン	130	水击
传说のゲイルガン	130	疾风
传说のロックガン	130	地变
メギドファイア	160	万能

淳

武器名	攻击力	属性
传说の花	130	投具
传说のオシロイ花	1	投具
传说の灼热花	130	火炎
传说の极寒花	130	水击
传说の时空花	130	疾风
传说の岩清花	130	地变
高岭の花	160	投具

全基本数值道具奖励

向葛叶侦探事务所的招财猫和港南警察署的吉祥物投100日元硬币各100次，可获得提高我方角色基本数值的全种类インセンス奖赏。招财猫可每种道具获得一个，警察署吉祥物可每种道具获得两个，需注意当剧情发展到野外音乐堂部分时就无法进入港南警察署了，所以在此之前一定要完成投币工作。



最後の約束の物語

さいごのやくそくのものがたり

有着“振兴日式RPG”响亮口号的本作玩法类似于传统的迷宫探索游戏，且拥有华丽的人设和声优作为外包装。剧情在短短一天内展开，整个故事颇为紧凑。由于玩家做出的选择将会影响到最终的结局，且角色一旦阵亡就无法复生，因此玩家在进行游戏时务必先了解“魂之力（SP）”的概念以及不同结局的条件，以免发生悲剧。本作中地图上的指示比较厚道，下文攻略则详细列出各个任务所能救出人数和得到物品的详细资料，方便玩家从中选择。

RPG

最后的约定物语

最后の约束の物语

Image Epoch	2011年4月28日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

文 苍穹

系统解析

基本操作

按键	作用
方向键	角色移动/光标移动
○	确定/对话/调查
×	取消/视角复位
□	切换地图显示
△	调出菜单
L/R	视角转动



画面解说

1.遇敌槽： 玩家在迷宫中行进时，该槽会慢慢累积，达到最满的闪光状态后，行走时才会遇敌。战斗结束或区域切换后，该槽清空并重新开始累积。迷宫中有部分区域不会积累遇敌槽，进入后甚至还会把该槽清空。3种魔导波装置类道具也对遇敌槽有着不同的影响。

2.解救人数： 玩家当前已救出的百姓数量，该人数与激励品的获得以及能否进入第5章息息相关。

3.当前时间： 游戏内的时间，在强制剧情阶段，时间会随着剧情发展流逝；而在自由任务阶段，只要不击倒队长机或汇报、放弃任务，时间就不会流逝。

4.缩略地图： 当前迷宫的局部地图，按下□键后可以切换成半透明的全局地图。任务和剧情相关的敌人或NPC会在地图上以黄点显示，非常直观，不过部分区域中存在的尸体也以黄点表示，注意不要被迷惑。

菜单介绍

ITEM： 使用或查看携带的道具，按下←、→或L、R键可以在消费道具、素材、装备以及重要道具栏间切换。

SKILL： 第1项为使用或查看技能，第2项“カスタマイズ”为习得技能。角色每升1级都会得到1点CP，学习技能则需消耗1点CP，部分高级技能需要先满足相应的习得条件，具体参看“技能列表”部分。此界面按下□键可以花费AD来进行“洗点”，具体金额为已使用的CP×500。

EQUIP： 更换角色装备，每名角色可以在右手、左手、身体、其他4个部位进行装备，武器有近、中、远的射程概念。

STATUS： 查看角色状态，英文缩写的意义如下：LV（等级）、EXP（经验值）、NEXT（升级所需经验值）、HP（生命值）、MP（魔法值）、SP（魂之力）、STR（力量，影响物理攻击力）、VIT（耐久，影响物理防御力）、AGI（敏捷，影响回避率和行动速度）、DEX（灵巧，影响命中率和会心率）、INT（智力，影响魔导攻击力）、MND（精神，影响魔导防御力）。角色的各项能力都会随等级提升而增加，惟独SP不能提升（只有在同伴发动伊利亚秘法后会回复少许），且一旦耗尽角色便会死亡！

MISSION： 查看当前正在进行的任务和已完成的任务，右下角有任务完成度的百分比。按下○键可以查看任务详情，按下←、→或L、R键则能切换到“过往轨迹”。

PARTY： 队列，调整我方角色的站位，可以令其位于前列或后列。

SYSTEM： “コンフィグ”用于调节音乐、音效、语音的音量大小以及文字显示速度、视角转换方式；“ロード”和“データ消除”分别为读取进度、删除存档。

注： 在SKILL、EQUIP、STATUS界面按下←、→或L、R键可以在几名角色间切换。



战斗系统

指令： 战斗中的6项基本指令分别为ATTACK（攻击）、SKILL（技能）、ITEM（道具）、GUARD（防御）、MOVE（移动）、ESCAPE（逃跑）。GUARD能减轻敌方物理、魔导攻击造成的伤害；MOVE指令能令角色在前后列间移动，不过要消耗1个回合。

攻击距离： 敌我都有前、后列两种站位，而武器、技能的射程则有近、中、远3种。“近”只能让前列角色攻击到敌方前列单位，自己位于后列时无法攻击；“中”可以让前列角色攻击到敌方前、后列角色，自己处于后列时仍能攻击敌方前列角色，但无法攻击到后列角色；“远”则无论自己处在哪一列，都能攻击到敌方前、后列的角色。

敌对心： 按下△键后可以查看当前敌方对我方4名角色的敌对心，敌对心最高的以红色显示，该角色也就是敌人的攻击目标——这是本作战斗中最为核心的系统。当我方发动攻击、使用技能或道具时，敌方的敌对心就会发生变化，防御和少数技能不会增加敌对心。如果敌人的攻击目标发生转移，其头上就会出现红色叹号，莉泽特也会做出提示。在战斗尤其是BOSS战中控制好敌对心，是取胜的关键。需要注意的是，使用回复技能或道具，增加的敌对心是针对使用者而非回复对象的。

SP： 魂之力（SP）是非常重要的数值，因为其几乎没有回复的手段，使用消耗SP的技能时要慎之又慎。当角色的HP降到0后就会陷入濒死状态，这会大大提升敌对心，进而遭到集中攻击。继续受到伤害的话角色的SP便会逐渐减少，务必及时对其进行保护和回复。一旦角色的SP也降到0，就会自动发动超大威力的“伊利亚秘法”，但生命之火也会随之熄灭。

属性： 本作中只有4种属性，红、苍和黑、白两两之间相互克制。用克制的属性进行攻击，伤害会得到一定加成。

异常状态： 敌我发动的攻势中经常会附带特殊效果（具体参看表格），这些异常状态以及属性耐性低下等效果能让战局向有利的方向发展。除了用道具和技能恢复外，数回合后或战斗结束时，异常状态也会自动恢复。

异常状态	效果
毒	每回合HP减少
出血	每回合HP减少
再生	每回合HP回复
睡眠	无法行动，受到伤害后恢复
沉默	无法使用技能
麻痹	行动有一定几率会被中止
眩晕	该回合行动被中止
衰弱	每回合MP减少
病	无法进行回复
混乱	攻击对象随机
兴奋	敌对心上升量增加
刻印	受到伤害增加



技能列表

下面是全部7名弥赛亚骑士的技能介绍，部分技能随着等级的提升，威力、发动几率、效果时间等会有所增加，当技能升至满级（图标右下角显示英文“M”），使用时的消耗也会有所减少。游戏中少数技能的解释有误，具体请参看注解部分。

沃尔夫（ウォルフ）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
ソードマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
シールドマスタリ	10	无	无	战斗时防具的耐久值上升
ライトニングエッジ	10	ソードマスタリLv1	MP	对敌方单体（近）进行白属性物理攻击，威力较小
ブレードスマッシュ	10	ライトニングエッジLv3、ソードマスタリLv5	MP	对敌方一列（近）进行白属性物理攻击，威力中等，一定几率附加兴奋效果
ヘイトバースト	10	ブレードスマッシュLv3、ソードマスタリLv8	MP	对敌方单体（近）进行白属性物理攻击，威力较大，敌对心上升量大【注】
ソードタウント	5	ソードマスタリLv1	MP	吸引敌方单体（远）的注意
ディフェンスライン	5	ソードタウントLv3、ソードマスタリLv5	MP	最先行动，吸引敌方一列（远）的注意
ヒロイックバック	5	ディフェンスラインLv3、ソードマスタリLv8	MP	极大地吸引敌方单体（远）的注意
デボーション	10	ブレードスマッシュLv3、ディフェンスラインLv3	HP	我方同伴单体HP中回复
ガードスタンス	5	シールドマスタリLv1	MP	自身防具的耐久值上升，武器攻击力下降
プラチナシールド	5	ガードスタンスLv3、シールドマスタリLv5	MP	我方全体白属性耐性上升
ホーリーライト	5	プラチナシールドLv3、シールドマスタリLv8	MP	每回合自身HP小回复
アイアンハート	5	シールドマスタリLv1	MP	自身物理耐久值上升、魔导耐久值下降
ライオンハート	5	アイアンハートLv3、シールドマスタリLv5	MP	自身魔导耐久值上升、物理耐久值下降

プロテクト	5	ライオンハートLv3、シールドマスタリLv8	MP	保护同伴单体
ファイナルイージスⅠ	5	プラチナシールドLv3、ライオンハートLv3	MP	完全防御1次对自身的物理攻击
ファイナルイージスⅡ	5	ファイナルイージスⅠLv3	MP	完全防御1次对自身的魔导攻击
ファイナルイージスⅢ	5	デボーションLv3、ファイナルイージスⅠLv3	MP	1回合内完全防御对自身的物理、魔导攻击
フェイタルエッジ	1	ソードマスタリLv3、シールドマスタリLv3	SP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力极大
アストラルエッジ	1	ソードマスタリLv10	SP	最先行动，极大地吸引敌方全体的注意
パラディンハート	1	シールドマスタリLv10	SP	1回合内完全防御对我方全体的物理、魔导攻击

注：游戏中的解说有BUG，该技能并不会附加眩晕效果，"眩晕附加率↑"应为"敌对心上升量↑"。



拉修迪（ラシュディ）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
スナイプマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
フォーチュンマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须，无特殊效果
冰刃Ⅰ	10	スナイプマスタリLv1	MP	对敌方全体进行苍属性魔导攻击，威力较小
冰刃Ⅱ	10	冰刃ⅠLv7、スナイプマスタリLv7	MP	对敌方一列（远）进行苍属性魔导攻击，威力中等，附加苍属性耐性下降效果
冰刃Ⅲ	10	冰刃ⅡLv7、スナイプマスタリLv10	MP	对敌方单体（远）进行苍属性魔导攻击，威力特大
坏身	5	スナイプマスタリLv3	MP	令敌方单体（远）物理耐久值、魔导耐久值下降
凶事	5	坏身Lv3	MP	令敌方单体（远）物理攻击力、魔导攻击力下降
审判	5	凶事Lv3	MP	令敌方单体（远）敏捷性、命中率下降
罪の烙印Ⅰ	10	スナイプマスタリLv5	MP	对敌方单体（远）进行苍属性物理攻击，威力较小，附加刻印效果
罪の烙印Ⅱ	10	罪の烙印ⅠLv3、スナイプマスタリLv8	MP	对敌方全体进行苍属性物理攻击，威力中等，附加刻印伤害效果【注】
暗示：碧	5	フォーチュンマスタリLv1	MP	一定几率对敌方单体（远）附加睡眠效果
暗示：翠	5	暗示：碧Lv3	MP	一定几率对敌方全体附加睡眠效果
暗示：朱	5	暗示：翠Lv3	MP	一定几率对敌方单体（远）附加麻痹效果
暗示：绯	5	暗示：朱Lv3	MP	一定几率对敌方全体附加麻痹效果
刚健の铠	5	フォーチュンマスタリLv3	MP	自身物理耐久值、魔导耐久值上升
苍天の铠	5	刚健の铠Lv3	MP	我方全体苍属性耐性上升
净化の铠	5	苍天の铠Lv3、フォーチュンマスタリLv5	MP	解除自身弱体化效果
高洁の铠	5	净化の铠Lv3、フォーチュンマスタリLv8	MP	对自身的敌对心上升量减少
天弓：堕天	1	スナイプマスタリLv3、フォーチュンマスタリLv3	SP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力极大
天弓：散光	1	スナイプマスタリLv10	SP	令敌方全体的敌对心重洗
天弓：血路	1	フォーチュンマスタリLv10	SP	极高几率对敌方全体附加睡眠、麻痹效果
真式：雨	—	无	生命	伊利亚秘法，SP耗尽后自动使用

注：游戏中的解说为"对敌方单体（远）"，实际效果为"对敌方全体"，BUG令此技能的性价比极高，堪称清场神技。



萨莎（サーシャ）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
ウイップマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
ヒールマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须，无特殊效果
紧缚：残酷な女たち	10	ウイップマスタリLv1	MP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力较小，一定几率附加毒效果
紧缚：毛皮の女神	10	紧缚：残酷な女たちLv3	MP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力较小，一定几率附加麻痹效果
紧缚：丑の美学	10	紧缚：毛皮の女神Lv3、ウイップマスタリLv5	MP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力较小，一定几率附加兴奋效果
调律：美德の不幸	5	ウイップマスタリLv1	MP	我方一列物理攻击力上升、魔导攻击力下降
调律：闺房の哲学	5	ウイップマスタリLv1	MP	我方一列魔导攻击力上升、物理攻击力下降
调律：恋の罪	5	ウイップマスタリLv1	MP	我方一列敏捷性上升、物理耐久值下降
调律：ブリザ・テスタ	5	ウイップマスタリLv1	MP	我方一列物理耐久值上升、敏捷性下降
调律：悲惨物语	5	调律：美德の不幸Lv5、调律：恋の罪Lv5	MP	我方一列物理耐久值、魔导耐久值下降，成为敌人的目标
シングルリカバリ	10	ヒールマスタリLv1	MP	我方单体HP中回复
クイックリカバリ	10	シングルリカバリLv3、ヒールマスタリLv5	MP	最先行动，我方一列HP小回复
レンジリカバリ	5	クイックリカバリLv3、ヒールマスタリLv8	MP	最后行动，我方全体HP全回复
リザレクションⅠ	10	ヒールマスタリLv3	MP	我方单体从濒死状态恢复，HP中回复
ライフストリーム	10	リザレクションⅠLv5、ヒールマスタリLv5	MP	每回合我方全体HP回复
リザレクションⅡ	10	ライフストリームLv5、ヒールマスタリLv8	MP	我方一列从濒死状态恢复，HP大回复
シングルキュア	5	ヒールマスタリLv3	MP	解除我方单体弱体化效果
レンジキュア	5	シングルキュアLv3、ヒールマスタリLv5	MP	解除我方全体弱体化效果
暴帝の支配权	1	ウイップマスタリLv3、ヒールマスタリLv3	SP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力极大
圣处女の孔雀舞	1	ウイップマスタリLv10	SP	每回合我方全体HP、MP小回复
魂源の降灵节	1	ヒールマスタリLv10	SP	我方全体从濒死状态恢复，HP全回复，VIT、MND上升
英灵の赞词	—	无	生命	伊利亚的秘法，SP耗尽后自动使用



加伊洛（ジャイロ）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
バレットマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
キャストマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须，无特殊效果
ポイズンバレット	10	バレットマスタリLv5	MP	对敌方单体（远）进行黑属性魔导攻击，威力较小，一定几率附加毒效果
ナイトバレット	10	ポイズンバレットLv7、バレットマスタリLv7	MP	对敌方一列（远）进行黑属性魔导攻击，威力中等，一定几率附加毒效果

ダークバレット	10	ナイトバレットLv7、バレットマスタリLv10	MP	对敌方单体（远）进行黑属性魔导攻击，威力较大，一定几率附加强烈毒效果
トラップバレット	10	バレットマスタリLv1	MP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力较小，一定几率附加混乱效果
スナイプバレット	10	トラップバレットLv3、バレットマスタリLv5	MP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力较小，一定几率附加兴奋效果
リリースバレットⅠ	5	バレットマスタリLv1	MP	解除敌方单体（远）的强化或弱体化效果
リリースバレットⅡ	5	リリースバレットⅠLv3、バレットマスタリLv8	MP	解除敌方全体的强化效果
マイトキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体物理攻击力上升
シールドキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体物理耐久值上升
ラピッドキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体敏捷性上升
クレバーキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体命中率上升
スマートキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体魔导攻击力上升
イマジンキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体魔导耐久值上升
シャドウキャスター	5	キャストマスタリLv3	MP	我方全体黑属性耐性上升
マジックキャスター	5	キャストマスタリLv5	MP	同伴单体MP小回复
ハイドキャスター	5	キャストマスタリLv8	MP	对我方单体的敌对心上升量减少
アサルトバレット	1	バレットマスタリLv3、キャストマスタリLv3	SP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力极大
ヘイトリリース	1	バレットマスタリLv10	SP	令敌方单体（远）的敌对心重置
ソウルキャスター	1	キャストマスタリLv10	SP	我方全体多项能力值提升
最终教导：タキオン	—	无	生命	伊利亚的秘法，SP耗尽后自动使用



凯因（カイン）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
ツーハンドマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
プレートマスタリ	10	无	无	战斗时防具的耐久值上升
揺らめく红刃	10	ツーハンドマスタリLv1	MP	对敌方单体（近）进行红属性物理攻击，威力较小，敌对心上升量大
贯く苍刃	10	ツーハンドマスタリLv1	MP	对敌方单体（远）进行苍属性物理攻击，威力较小（可在后列发动攻击）
引き裂く黑刃	10	揺らめく红刃Lv10、贯く苍刃Lv10	MP	对敌方单体（近）进行黑属性物理攻击，威力极大，但命中率较低
煌く白刃	10	引き裂く黑刃Lv5	MP	对敌方一列（近）进行白属性物理攻击，威力较大
威压の一闪	5	ツーハンドマスタリLv5	MP	令敌方全体红属性耐性低下
破军の一喝	5	ツーハンドマスタリLv5	MP	令敌方全体苍属性耐性低下
阿遮の一睨	5	威压の一闪Lv5、破军の一喝Lv5	MP	令敌方全体黑属性耐性低下
光轮の一音	5	阿遮の一睨Lv3、ツーハンドマスタリLv8	MP	令敌方全体白属性耐性低下
骑士の誓い	5	プレートマスタリLv1	MP	自身武器攻击力上升、防具耐久值上升
骑士の夸り	5	骑士の誓いLv3、プレートマスタリ8	MP	我方全体附加防御效果
不退转の骑士	5	骑士の夸りLv3	MP	保护同伴单体，受到的伤害减轻
碧翠の盾	5	プレートマスタリLv3	MP	自身红、苍属性耐性上升
纯铁の盾	5	プレートマスタリLv3	MP	自身白、黑属性耐性上升
主神の盾	5	碧翠の盾Lv3、纯铁の盾Lv3	MP	自身全属性耐性上升
明镜止水	5	主神の盾Lv3、プレートマスタリLv5	MP	完全防御1次对自身的魔导攻击
虚心胆怀	5	明镜止水Lv3、プレートマスタリLv8	MP	完全防御1次对同伴单体的魔导攻击
武帝の雄飞	1	ツーハンドマスタリLv3、プレートマスタリLv3	SP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力极大
英杰の义勇	1	ツーハンドマスタリLv10	SP	我方全体MP大回复
法骑士の献身	1	プレートマスタリLv10	SP	完全防御1次对我方全体的魔导攻击
狮子心王の决战	—	无	生命	伊利亚的秘法，SP耗尽后自动使用



玛拉尔梅（マラルメ）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
デュアルマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
シールマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须，无特殊效果
穿つ刃	10	デュアルマスタリLv1	MP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力较小，附加出血效果（可在后列发动攻击）
祝福の裁断	10	穿つ刃Lv3	MP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力较小，不会增加敌对心
堕落の光翼	10	祝福の裁断Lv3、デュアルマスタリLv5	MP	对敌方一列（近）进行物理攻击，威力中等，不会增加敌对心
叹きの右	10	デュアルマスタリLv3	MP	最先行动，对敌方单体（近）进行物理攻击，威力较小，并令其红属性耐性低下
欢喜の左	10	叹きの右Lv3、デュアルマスタリLv5	MP	最先行动，对敌方单体（近）进行红属性物理攻击，威力中等
镰鼬	5	欢喜の左Lv3	MP	最先行动，一定几率令敌方单体（近）附加昏迷效果，敌对心上升量大【注】
绯天二轮	10	デュアルマスタリLv8	MP	对敌方单体（近）进行红属性物理攻击，威力中等，并吸收HP
绯弁三枚	10	绯天二轮Lv5、デュアルマスタリLv10	MP	对敌方一列（近）进行红属性物理攻击，威力较大，附带出血效果
鲜血阵地Ⅰ	10	シールマスタリLv1	MP	对敌方全体进行红属性魔导攻击，威力较小
鲜血阵地Ⅱ	10	鲜血阵地ⅠLv7、シールマスタリLv7	MP	对敌方一列（远）进行红属性魔导攻击，威力中等，一定几率附加混乱效果
鲜血阵地Ⅲ	10	鲜血阵地ⅡLv7、シールマスタリLv10	MP	对敌方单体（远）进行红属性魔导攻击，威力特大
赤壁回廊	5	シールマスタリLv1	MP	我方全体红属性耐性上升
剑千要塞：光尘乱舞	5	シールマスタリLv3	HP	同伴全体武器攻击力上升
剑千要塞：梦幻光牢	5	シールマスタリLv3	HP	同伴全体防具耐久值上升
鲜血封印：六道解放	5	剑千要塞：光尘乱舞Lv3、剑千要塞：梦幻光牢Lv3	MP	自身魔导攻击力、魔导耐久值上升，附加出血效果
鲜血封印：自己牢狱	5	剑千要塞：光尘乱舞Lv5、剑千要塞：梦幻光牢Lv5	MP	自身武器攻击力、防具耐久值上升，附加出血效果
斗针艳戏	1	デュアルマスタリLv3、シールマスタリLv3	SP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力极大
四门	1	デュアルマスタリLv10	SP	最先行动，对敌方全体进行红属性物理攻击，威力极大
纯粹血统	1	シールマスタリLv10	SP	自身对物理攻击的回避率上升，成为敌人的目标
圣柩开辟	—	无	生命	伊利亚的秘法，SP耗尽后自动使用

注：游戏中的解说有BUG，该技能并没有伤害效果，升级后也不会提升伤害值。



塞蕾斯（セレス）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
ポールアームマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
ソングマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须，无特殊效果
レッドインパルス	10	ポールアームマスタリLv1	MP	对敌方单体（远）进行红属性魔导攻击，威力较小
ブルーインパルス	10	ポールアームマスタリLv1	MP	对敌方单体（远）进行苍属性魔导攻击，威力较小
クリムゾンゲイル	10	レッドインパルスLv8、ブルーインパルスLv8	MP	最后行动，对敌方全体进行红属性魔导攻击，威力较大
コバルトゲイル	10	レッドインパルスLv8、ブルーインパルスLv8	MP	最后行动，对敌方全体进行苍属性魔导攻击，威力较大
デシジョンノワール	10	クリムゾンゲイルLv8、コバルトゲイルLv8	MP	对敌方单体（远）进行黑属性魔导攻击，威力中等
ブランスラッシュ	10	クリムゾンゲイルLv8、コバルトゲイルLv8	MP	对敌方单体（远）进行白属性魔导攻击，威力中等
サモン・コメット	10	デシジョンノワールLv3	MP	最后行动，对敌方全体进行黑属性魔导攻击，威力较大
ローリングサンダー	10	ブランスラッシュLv3	MP	最后行动，对敌方全体进行白属性魔导攻击，威力较大
ブレイブソング	5	ソングマスタリLv1	MP	我方一列红属性耐性上升，通常攻击附加红属性
カームソング	5	ソングマスタリLv1	MP	我方一列苍属性耐性上升，通常攻击附加苍属性
インセインソング	5	ブレイブソングLv3、カームソングLv3	MP	我方一列黑属性耐性上升，通常攻击附加黑属性
ホーリーソング	5	ブレイブソングLv3、カームソングLv3	MP	我方一列白属性耐性上升，通常攻击附加白属性
リカバリーボイス	5	ソングマスタリLv3	MP	解除我方单体的弱体化效果
マーク・ロード	10	ソングマスタリLv8	MP	我方一列HP中回复
マーク・パトリオット	10	マーク・ロードLv5	HP	我方单体从濒死状态恢复，HP中回复
マーク・ヒーロー	5	マーク・パトリオットLv5	MP	自身HP全回复
シューティングスター	1	ポールアームマスタリLv3、ソングマスタリLv3	SP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力极大
ソウルスラスト	1	ポールアームマスタリLv10	SP	对敌方单体（远）进行白属性魔导攻击，威力极大，附加全属性耐性下降效果
スプリームディーヴァ	1	ソングマスタリLv10	SP	我方全体HP全回复，全属性耐性上升

角色简析

下面简要分析7名弥赛亚骑士的特点和推荐技能，给初上手的玩家一点参考。

沃尔夫：主角是不能离队的，事实上沃尔夫也是战斗中不可或缺的角色。高HP和高防御的特性让他能够充当坚实的肉盾，虽然速度较慢，但“ディフェンスライン”拥有强制先动的特性，能够快速提高敌对心，从而让敌方的火力集中到自己身上，以此保护其他队员。让沃尔夫单独处在一列吸引敌方攻势，由其他人发动猛攻也是最常用的战术。“プロテクト”可以在危急时刻救下同伴，3个“ファイナルイージス”技能则可以更进一步确保自身的安全。建议优先习得这些技能，令沃尔夫尽早成为队伍最坚固的盾牌。在立下“最后的约定”后，沃尔夫还能与约定对象使出大威力的合体SP技，在攻击时发挥不俗的作用。

拉修迪：攻击力、速度俱佳，弓箭的远程特性让他在后列也能发挥巨大的作用。由于“罪の烙印Ⅱ”技能存在小BUG，强烈建议优先习得，其强大的威力能够成为游戏中盘杂兵战中最为有效的火力输出，附带的刻印效果也可以增加我方对敌人造成的伤害。“暗示”系列的技能可以在一定程度上控制敌方行动，其他技能在有富余点数的时候再慢慢习得吧。需要注意的是拉修迪的HP和防御不高，且SP是7人中最低的，战斗中一味猛攻的同时别忘了确认敌对心，不要让敌方的火力集中在他身上。

萨莎：速度较快，初期就能习得一系列回复型技能，不过不建议在战场上频繁使用，否则HP和防御较低的她一旦被敌人锁定很容易就被打至濒死状态。在中期沃尔夫能稳定控制敌对心的时候，萨莎就会安全不少了，解除全体不利状态的“レンジキュア”在后期BOSS战中非常关键，拥有持续回复力的“ライフストリーム”也颇为实用。相较于如双刃剑般的“调律”系技能，推荐优先习得“紧缚”系技能，一旦顺利给敌方附上毒或麻痹效果，战斗的压力便能大大减轻。由于鞭系武器射程较近，想要在进攻中发挥作用必须处在前列，战斗时要留心对她进行保护。

加伊洛：速度极快且射程远，“バレット”系列的技能在攻击的同时还会附带一些异常状态，猛毒效果造成的额外伤害在BOSS战中是非常可观的。不过他真正的意义在于给队伍提供辅助效果，一系列“キャスター”技能可以在需要的时候给队伍提高相应的能力，比如增强肉盾的防御，或是强化主攻角色的火力等等。拥有解除敌方强化效果的“リリースバレットⅡ”在后期的BOSS战中同样意义非凡。

凯因：高物攻、防御型的前卫型角色，用“骑士の誓い”自我强化后能力更是出众。4种降低敌方耐性的技能和4种带有属性的物理攻击技能是相辅相成的，可以有选择性地配对习得。“骑士の夸り”、“不退转の骑士”、“明镜止水”和“虚心胆怀”也可以对同伴起到保护作用。不过由于大部分攻击技能都是针对敌方单体的，再加上自己的速度较慢，在面对大批敌人的杂兵战时会略有些捉襟见肘。



玛拉尔梅：攻击力不弱，而手持双刀的特性让她能在一回合内发动两次普通攻击，不过这也会令敌对心快速增加，危险的时候可以用不提升敌对心的“祝福の裁断”或“堕落の光翼”来过渡。由于不少攻击技能都附带红属性，因此降低敌方红属性耐性的“叹きの右”建议优先习得，两招“剑千要塞”的效果也不错。不过其防御不高且又必须处在前排，保护工作要做到位。

塞蕾斯：最后加入的公主属于大器晚成型角色，高INT的特性要在魔导技能成长起来后方能体现。拥有全部4种属性的攻击技能，在对付属性克制的敌人时非常有效。虽然针对敌方全体的4种属性攻击尽皆强制在回合最后才能释放，但清场效果极佳，尽早升到满级也可以缓解MP消耗过大的压力。回复系的技能在其速度优势下可以很快施放，部分枪系武器拥有攻击一列的特性，这也可以在杂兵战中起到不错的效果。



设施功能

在强制剧情或自由任务中，头上有黄色省略号图标的NPC表示其能触发事件。而大圣堂作为弥赛亚骑士们的根据地，是本作最为重要的场所，其主要功能如下。

广间：从莉泽特处听取情报、接受任务或改变队伍编成，门口也有存档点，在特定剧情过后还会追加道具屋和锻冶屋。

道具屋/锻冶屋：商店出售的物品种类与玩家解体过的素材有关，卖出的素材越是高级，所能购得的装备和道具就越好。完成任务或是击倒敌人后有机会得到素材，而本作中的货币是“アルクダイト”，简写为AD。

图书室：每次受领任务后找女性看护兵对话可以得到支给品；完成任务后找左侧的尤歌朵拉兵对话可以得到支援品；与右侧的少年兵士对话则可以得到激励品，其与救出的百姓人数有关（具体参看表格）。

沃尔夫的房间：进行休息以回复HP、MP；桌面处可以查看王都的地图；另外存档点之间是可以通过“アクティブポイントへ”指令进行快速移动的。

其他弥赛亚骑士的房间：随着主角与该角色关系的不同，调查床铺时的对话也有差别，关系加深后就可以在其他人的房间休息了。



解救人数	激励品
0	魔导の粉
50	钢机の银板
100	回复结界石・小×3
250	钢机の魔导片
400	回复结界石・大×3
600	钢机の魔导布+1
800	イーリアの圣遗物×3
1000	钢机の魔导片+2
1200	魔导结界石・大×3
1500	魔导结界石・大×2【注】
1900	全快再生药×3
2000	リベンジガントレット

注：此处为BUG，文字提示得到的是“钢机の魔导布+2”，实际是“魔导结界石・大”。



自由任务



游戏的进程是由强制剧情和自由任务两部分交替组成的，当游戏进入自由任务时间后，玩家需要在莉泽特处选择进行“夺还”或是“救出”任务。选择前者的话只要前往指定区域击退地图上显示的敌方队长机，胜利后就能够得到补给品，时间也会飞速流逝，令游戏的进程大大加快。选择后者才会出现各种各样的任务，并与其他角色加深关系，报告或放弃任务后时间才会发生流逝。由于救出百姓的数量以及角色间的关系影响到最终的结局，因此还是建议玩家优先选择“救出任务”。在没有任务在身的情况下，还可以与莉泽特对话在“夺还”和“救出”中进行切换。

不同的时间段能够受领的“救出”任务也有所不同，任务前会有紫色和黄色两种信封图标显示，紫色的为普通任务，黄色的为重要任务，完成黄色的任务后才能与同行角色加深关系。每章中每名角色都有2次同行任务，不完成前一次任务，后一次的任务是不会出现的。由于第二次任务才关系到能否立下誓言，因此对于时间重合的同行任务，玩家一定要慎重考虑。注意第三次誓言只有在第4章中才能确立。

结局相关



游戏的GAME OVER条件为：沃尔夫或塞蕾斯阵亡（他俩也没有“伊利亚秘法”）。在同行任务中，对应该任务的同行角色不一定要在战斗队列，但一旦他们阵亡，任务也会宣告失败。

本作中共有8种结局，在第4章结束时如果救出百姓的数量小于1000或与任何一名角色都没能完成3个誓言的话，BOSS战后就会进入Bad Ending；成功进入第5章且7名弥赛亚骑士全部存活，最终BOSS战后还需要与1～4章的BOSS再次交手，获胜后就能进入Good Ending；在成功进入第5章的前提下有至少一名角色阵亡，最终BOSS战后就会进入与沃尔夫立下“最后的约定”的角色的结局，6名角色各有1种，最后出现的插画会有所不同。

剧情攻略



名词解释

在攻略开始前，笔者简要解释一下游戏的背景设定中的一些关键词，帮助玩家们理解剧情：

最初的约定：在遥远的古代，万物中皆寄宿着众神之力。人类使用着这种被称为“魔导”的力量，并在“慈爱之神”伊利亚的庇护下过着和平的生活。人类必须遵守与神的约定：不能渡过达伊尔（ダイール）河，踏入黑暗之地奥多·贝尔克（オード・ベルク）。然而在邪神的教唆下，追求财富的人们违背了约定，进入了奥多·贝尔克。那些触碰到达伊尔河水的人们，身上的魔导之力尽皆被伊利亚收回。而信守了“最初的约定”的人，便是如今惟一能操纵魔导之力的、尤歌朵拉人民的祖先。

伊利亚的约定：神话时代宣告结束时，失去魔导之力的人类屈从于邪神的军队，向尤歌朵拉发起了进攻。伊利亚以自己的生命为代价使用了秘法，将邪神的大军击退。“伊利亚许诺总有一天会复活并救济世人”的传说从当时便流传开来。作为“伊利亚的约定”实体化的圣遗物，黄金武器“奥雷阿·阿尔玛（アウレア・アルマ）”寄宿着强大的力量。

弥赛亚骑士：从神话时代开始流传下来的7把黄金武器，其所有者便能成为弥赛亚黄金骑士团的一员，这是骑士的最高荣誉。黄金武器在释放巨大能量的同时，也会蚕食使用者的灵魂，当弥赛亚骑士的灵魂耗尽时，就会诱发异常强大的“伊利亚秘法”。

最后的约定：两名相互信任的弥赛亚骑士间能够缔结3个誓言，加深彼此间的情感。在交换过三个誓言后，弥赛亚骑士的领导者可以选择一名对象立下“最后的约定”。立下约定的两名弥赛亚骑士能够使出巨大的魔导之力。

序章

数千年前，7位手持黄金武器的英雄在梅利乌斯大陆上建立起了魔导王国——尤歌朵拉（ユグドラ）。被“慈爱之神”伊利亚所庇护的尤歌朵拉人民，凭借着魔导之力调停他国间的争斗，维护着世界的和平。作为这个世界上惟一拥有魔导文明的国家，尤歌朵拉曾无数次成功抵御他国的入侵，也是无数人心目中的理想乡。然而这个文明古国盛极一时的历史，如今似乎也将走到尽头……萨维·尚铁（サヴィ・シャンテイエ），这个位于尤歌朵拉北侧的小国并没有丰富的物资或繁荣的产业，不能使用魔导之力的他们所依赖的是工业技术。但就是这个本不太起眼的国家突然向尤歌朵拉发动了战争，妄图驱逐魔导文明，并以全新调停者的姿态君临天下。萨维·尚铁在战斗中投入的“钢机兵”是世人从未见过的科技，尤歌朵拉所引以为豪的魔导之力在他们身上似乎并不太有用。这群没有灵魂、没有情感、不知畏惧的机械兵团如今已经攻入了尤歌朵拉的王都——法尔艾甸（ファルエデン）。

在王都的正门前，及时赶来的沃尔夫（ウォルフ）虽然救下了身陷重围的塞蕾斯（セレス）公主，但面对如潮水般涌来的钢机兵，这里被攻陷只是时间问题。危急关头，皇帝雷克雷乌尔（レクレウル）挺身而出，手中的黄金武器“扎纳都（ザナドゥ）”闪耀着夺目的光芒——在强大的“伊利亚秘法”面前，机械兵团瞬间灰飞烟灭，正门得以成功封锁，但皇帝却也因此耗尽了自己的灵魂。王都遭到侵略，皇帝力尽而亡，3万民众死伤殆尽……晨曦映衬下的王都尸横遍野，仅剩断壁残垣。沉浸在无尽悲痛中的弥赛亚骑士们，将与步入灭亡的家园同命运，与残存的百姓们共患难，这就是他们最后一天的故事……





第一章

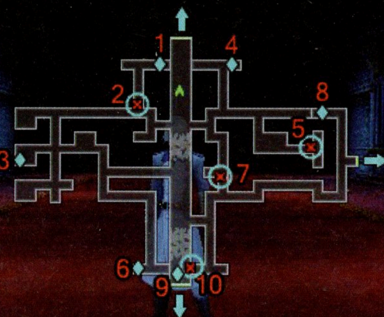
虽然沃尔夫临危受命，在与雷克雷乌尔立下誓言——“最初的约定”后成为了弥赛亚骑士，但他明显还不具备相应的自信。从神话时代开始，黄金武器“扎那都”就是骑士团指挥官的象征，自己真有继承扎那都的资格吗？自己有能力率领弥赛亚骑士们守住最后的王都吗？众多的疑惑困扰着沃尔夫。被冠以“爵士（サー）”称号的他从此不再是一介武夫，凡是都必须从大局考虑，任何一次决断都有可能造成重大的影响，其压力是不可想象的。“虽然我还无法做到像陛下那样战斗……但是，我会信守与陛下的约定，为了尤歌朵拉的百姓与未来，献上自己的灵魂！”沃尔夫对着皇帝的墓碑立下了誓言。

从前线赶回的萨莎（サーシャ）等人还不能接受雷克雷乌尔已然阵亡的事实，一直对皇帝抱有特殊情感的她给了沃尔夫一记响亮的耳光，并愤怒地质问着沃尔夫身为骑士为何没能保护好陛下。满怀悲痛和憎恨的萨莎不愿认可沃尔夫的指挥官身分，但随后目前形势紧迫，王都各处的战火仍在继续，还有两千余名残存的百姓等待着救援，没有更多的时间留给众人悲伤和懊悔。在好友拉修迪（ラシュディ）的鼓励下沃尔夫很快明确了目标，决定在战斗管制官莉泽特（リゼット）的辅佐和剩余骑士的协助下展开最后的抗争！

大圣堂作为游戏中弥赛亚骑士们的根据地，也是惟一的补给据点，玩家一定要尽快熟悉其各项功能。进入沃尔夫的房间后，墙角的紫色宝箱处可以得到イーリアの秘石×3，离开房间时会触发与萨莎的剧情，之后返回广间找莉泽特对话。在拉修迪和萨莎加入队伍后，玩家需要在“夺还”和“救出”中选择其一。两者的区别在系统部分已经介绍过，这里就不再多说，下文攻略也以“救出”任务为主。

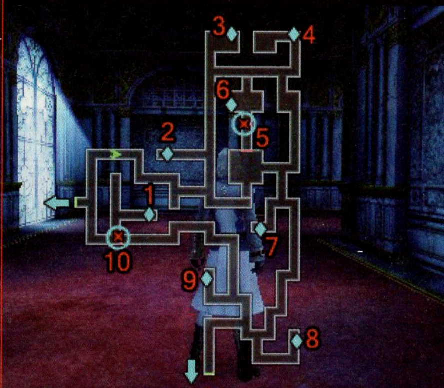


南门・第一区画



1. 魔导の粉
2. 调查后击碎墙壁
3. 伤药×2
4. 伤药×2
5. “物资不足”任务中开启
6. イーリアの秘石×2
7. 从南侧才能开启
8. 回复药×2
9. イーリアの宝玉×2
10. 从西侧才能开启

南门・第二区画



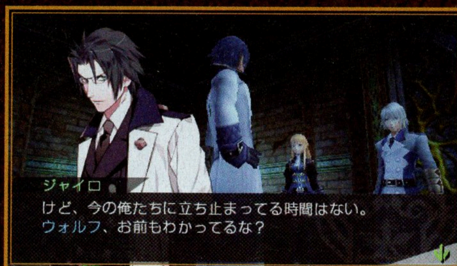
1. ポイズンリリース×3
2. 回复药×2
3. 魔导の粉
4. 伤药×5
5. 从南侧直接开启
6. トパーズイヤリング
7. 回复药×3
8. ポイズンリリース×3
9. 回复药×2
10. 从东侧才能开启

接受时间：06：10	任务名称：最优先任务は…	同行者：无	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：1人	支给品：伤药×2	支援品：伤药×3
要点：来到第一区画后，地图上就会出现用黄点表示的2名钢机兵，将其尽数击倒即可。完成任务后可以不急着返回大圣堂，而是在此提升一下队伍等级，不过目前南区可移动的范围是有限制的。			
接受时间：06：20	任务名称：物资不足	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：9人	支给品：伤药	支援品：回复药
要点：来到第一区画东侧闭锁大门前摆放着木箱的房间，莉泽特的通讯结束后离开触发剧情，再度回到房间与出现的NPC对话，最后用钥匙打开上锁的大门找到药品。			
接受时间：06：40	任务名称：钢机兵	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：10人	支给品：伤药×2、魔导の粉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：非常简单的任务，击倒第一区画地图上出现的1名钢机兵即可完成。			
接受时间：06：40	任务名称：兄と王	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：30人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、魔导の粉×2
要点：接下任务后在北廊下遇到塞蕾斯，剧情后前往第一区画西侧与中央房间内的NPC对话即可。			
接受时间：06：40	任务名称：新米指挥官	同行者：萨莎	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：7人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、魔导の粉×2
要点：接下任务后要先前往萨莎的房间邀请其加入，随后再进入第一区画，与中央大道东侧小路上的NPC对话。			

到时间后会转入强制剧情部分，莉泽特建议优先前去救援炼金术师和锻冶师，其打造出来的道具和武具应该能为弥赛亚骑士们提供不少帮助，塞蕾斯虽然加入但并不会进入战斗队列。刚进入第一区画就会发现被敌人逼入死胡同的里卡尔多（リカルド），绕过去击倒其身旁的钢机兵，便能成功救出炼金术师。返回大圣堂先后分别与莉泽特和里卡尔多对话，得到アイニーへの伤药后，众人又赶往南区解救锻冶师艾妮（アイニー）。从先前不能通过的区域往东南走，强制战斗中出现的新敌人“咒怨机ボンワズ”会提升物理攻击力，建议用拉修迪先给它附上睡眠效果，放到最后再慢慢料理。获胜后返回大圣堂并与艾妮对话，道具屋和锻冶屋的功能就会开启了，解体各种素材也是游戏中惟一一种增加贩卖列表的方法。身为锻冶师的艾妮说出了一句令人在意的情报：从钢机兵身上掉落的矿石，其产地似乎是伊鲁兹（イルズ）——那是一个与尤歌朵拉和萨维・尚铁都邻接的商业之国，而萨莎正是该地领主贝罗瓦（ベロワ）侯的长女。



接下来要去与参谋加伊洛（ジャイロ）会合，他也是沃尔夫等人在士官学校时的教官。由第一区画东侧的出口进入第二区画，加伊洛被敌人困在中央的仓库中。到达其身边后会进入强制战斗，依然建议先给大个子的“铁槌机ヴァレオン”加上睡眠效果，或是用沃尔夫吸引注意，否则其二连击会给防御较低的萨莎造成不小的威胁。获胜后返回大圣堂，加伊洛就会加入战斗队列，游戏再次进入自由任务阶段。

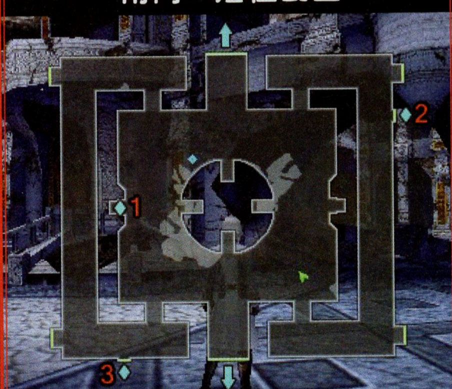


接受时间：07：10	任务名称：锻冶屋の依赖	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：13人	支给品：伤药、魔导の粉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：与艾妮对话后前往第一区画，击倒地图南侧的“尖兵イラーツ”。返回大圣堂与艾妮对话后得到防具スラストキュイラス。			
接受时间：07：10	任务名称：ヨシュアのペンタント	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：32人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の魔导块、回复药
要点：在北廊下遇见塞蕾斯后一同前往第二区画，在最东北的小房间内与NPC对话。返回大圣堂后前往塞蕾斯的房间，对话时回答“はい”便可得到誓言纹章（完成一章中某角色的第二次同行任务才能立下誓言，对话时选择的回答皆是肯定的，下文就不一一写明了）。			
接受时间：07：10	任务名称：指挥官と教官	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：18人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：钢铁の魔导布、魔导の粉
要点：前往第二区画，到达中部偏西的黄点处后发生强制战斗，取胜后众多百姓获救。			
接受时间：07：40	任务名称：仲间救出	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：24人	支给品：伤药、魔导の粉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：接下任务后前往南廊下与尤歌朵拉兵对话，随后来到南第二区画原本加伊洛所在仓库的北侧房间，击倒钢机兵后与深处的NPC对话即可。			
接受时间：07：40	任务名称：取り残された住民	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：73人	支给品：伤药、魔导の粉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：前往第二区画击倒东侧出现的“鬼兵バリス”，救出被困百姓。			

一直在前线奋战的凯因（カイン）突然与大圣堂失去了联络，对其放心不下的沃尔夫等人决定前去搜寻。在第二区画最南侧会遭遇大型钢机兵“侵略者バーダット”，其攻击力非常高，建议给沃尔夫配备强力的防具后用“ディフェンスライン”快速吸引火力，并争取附上异常效果才能顺利通过。获胜后向南来到居住区画，这里有存档点可以用来快速移动。成功与凯因会合后，他却质问塞蕾斯公主身为王位继承者怎能亲自涉险，并对沃尔夫的指挥表示了不满。不过在拉修迪的解劝下，凯因还是加入了队伍。

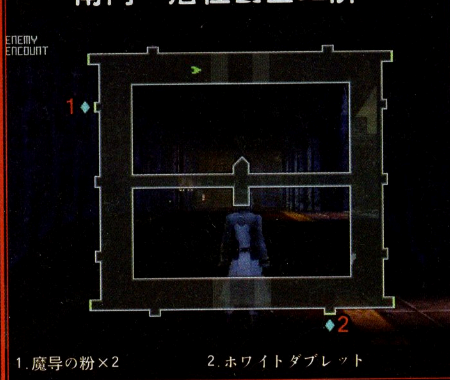


南门・居住区画



1. 回复药×5
2. イーリアの宝玉×5
3. ポイズンリリース×3

南门・居住区画二阶



1. 魔导の粉×2
2. ホワイトダブレット



南门・第三区画



1. 从东侧直接开启
2. ブラックダブレット
3. 回复药×3
4. 坚身药×5
5. 调查后击碎墙壁
6. 从西侧关才能开启
7. エムヘルの魔石×3
8. 回复结界石・小×2
9. 从南侧才能开启
10. イーリアの宝玉×3

接受时间：08：10/08：30	任务名称：时を刻む街の少女	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：45人	支给品：回复药、魔导の粉	支援品：魔导石、イーリアの宝玉
要点：由于存档点的转送装置暂时无法使用，只得从第二区画一路步行来到居住区画，与NPC对话后在2阶西北的房间内找到她并再次对话，带她到2阶中央的平台便能完成。			
接受时间：08：10	任务名称：亲友	同行者：拉修迪	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：30人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：前往拉修迪的房间与其对话，随后一同来到居住区画，剧情后进入第二区画击倒出现的钢机兵，再返回居住区画即可完成。			
接受时间：08：10	任务名称：逸る气持ち	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：22人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：到达居住区画触发剧情后，返回第二区画击倒地图上出现的钢机兵。			
接受时间：08：30	任务名称：仲良し三人组	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：5人	支给品：回复药、魔导の粉	支援品：魔导石、イーリアの宝玉
要点：与第二区画西侧的NPC对话，随后在本区南侧和东南侧依次找到走散的NPC，最后返回大圣堂与南廊下的NPC对话。			
接受时间：08：50	任务名称：父と子	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：30人	支给品：回复药、魔导の粉	支援品：魔导石、イーリアの宝玉
要点：与北廊下的NPC对话后前往第二区画，击倒东北侧的钢机兵后返回大圣堂再次与该NPC对话。			
接受时间：08：50	任务名称：幼い约束	同行者：萨莎	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：24人	支给品：回复药、魔导石	支援品：魔导石、イーリアの宝玉、钢机の魔导布、回复药
要点：在萨莎的房间与其对话后，前往第二区画南侧击倒大群钢机兵，再进入居住区画即可完成。这里是萨莎立下“最初的约定”成为弥赛亚骑士的所在，自然也勾起了她对于皇帝的思念之情。			
接受时间：08：50	任务名称：空回りする气持ち	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：21人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の陨块、回复药
要点：前往第二区画中部偏南的位置击倒大群钢机兵即可完成任务。			

强制剧情部分需要去寻找单独行动的玛拉尔梅（マラルメ），由居住区画向南来到第三区画，这里已是尸横遍地，惨状令人目不忍视。从西南进入南门前广场，需要进行一场BOSS战，巨大的“狱长バグナエル”会使用列攻击，建议把沃尔夫单独放在一列吸引火力，其他人再发起猛攻。BOSS皮糙肉厚且会提高自己的物理、魔导耐性，当莉泽特提示“危险の预感”时，接下来它就会跳到空中对单体使出大威力的攻击，一定要明确其敌对心后提前防御。获胜后性感的玛拉尔梅出现，言语之间直截了当地表达了自己对沃尔夫的情感，毫不避讳他人的眼光，沃尔夫也实在拿她没辙。玛拉尔梅也带来了新的情报：钢机兵的动力来源是矿石中所附着的魔力。伊鲁兹所盛产的魔力矿石其实在尤歌朵拉国内就有着广泛的应用，照明、通讯等方面都离不开它，然而本国却不具备将其作为兵器的动力源的超高科技，萨维・尚铁则一向以工业技术为发展力……回到大圣堂后玛拉尔梅加入队伍，沃尔夫则把矿石交给炼金术师里卡尔多负责解析。



接受时间：09：20	任务名称：战祸の眼	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：40分钟	救出百姓：72人	支给品：回复结界石・小、テレポーター	支援品：回复结界石・小、魔导石
要点：前往第三区画北侧击倒钢机兵，继续往北就能救出被困的群众。			
接受时间：09：20	任务名称：カインを探す男	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：40分钟	救出百姓：2人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の铁石、回复药
要点：目的地在居住区画，不过转送装置无法使用。在2阶中央的平台上找到NPC，凯因过世的双亲曾是新闻记者，这里则是他经常眺望晴空的场所。			
接受时间：09：20	任务名称：恩义の为に	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：40分钟	救出百姓：26人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：在玛拉尔梅的房间与其对话，随后前往第三区画中央的仓库地区击倒钢机兵。			
接受时间：10：00	任务名称：里切り	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：28人	支给品：回复药、テレポーター	支援品：回复结界石・小、魔导石
要点：与北廊下的NPC对话后前往第三区画东侧调查有黄色省略号图标的尸体，把形见の指轮带回给大圣堂的NPC。			
接受时间：10：00	任务名称：未来の为に	同行者：拉修迪	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：18人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の伸铁、回复药
要点：到拉修迪的房间找到他并一同赶往第三区画，在最南端入口处击倒钢机兵群救出士兵，不过教官莱特却已英勇阵亡。			
接受时间：10：00	任务名称：三角关系	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：19人	支给品：伤药、魔导の粉	支援品：钢机の艳石、回复药
要点：前往第三区画击倒南侧出现的钢机兵，获胜后便可完成任务。			

莉泽特得到消息，一直由王子约书亚（ヨシュア）所把守的南门遭到了钢机兵的突破，王子目前生死未卜。塞蕾斯闻讯心急如焚，恨不得立刻赶去救援，凯因则认为应当以民众的生命为优先，最后沃尔夫下达的命令是：火速驰援南门。来到南门前广场后发现了正在与钢机兵苦战的约书亚王子，随即进入BOSS战（一旦进入下一章节，本章的区域就无法再回来了，玩家们要切记。另外广场的遇敌率是最高的，自然是练级的绝佳场所。）。后排的“战轮メルカザル”的列攻击为4连击、有一定几率会因为关节故障而失败，这里还是把沃尔夫单独放在一列吸引火力，由其他人展开攻势吧。快要获胜时注意回复一下己方体力，因为稍后要迎来第二场连战。在连续的奋战后约书亚的体力早已透支，再这样下去很可能会耗尽魂之力而引发“伊利亚的秘法”，塞蕾斯抢过了其手中的黄金武器，表示自己愿意代替约书亚战斗，因为她不愿再亲眼看着骨肉亲人逝去。正在谈话间本已被击倒的钢机兵突然站起向王子发动了偷袭，看着倒地不起的弟弟，塞蕾斯怒吼着冲了上前……第二场战斗难度有所提高，不过基本打法与之前相同，当莉泽特提示“气をつけて”或“危险の预感”时，BOSS会对我方单人发动大威力的攻击，一定要提前防御，由于此攻击一定几率能发动麻痹，建议给沃尔夫装上“麻痹无效”的ルビーイヤリング。若是能够成功给BOSS附上毒效果的话就能事半功倍了。

约书亚王子最终还是受伤过重，倒在塞蕾斯的怀中死去，连遭打击的塞蕾斯在痛哭一场过后，坚强地站了起来。手持黄金武器“瓦尔基德”的她决心继承兄长和弟弟的遗志，以弥赛亚骑士的身分继续战斗下去。封锁了南门的7名黄金骑士登上了城墙，出现在他们眼前的，是直到地平线都望不到边际的、如黑色浪潮般涌来的钢铁机兵。在那钢铁的敌群中，没有生命、没有光明，犹如无底的深渊一般让人无法看到丝毫的希望……



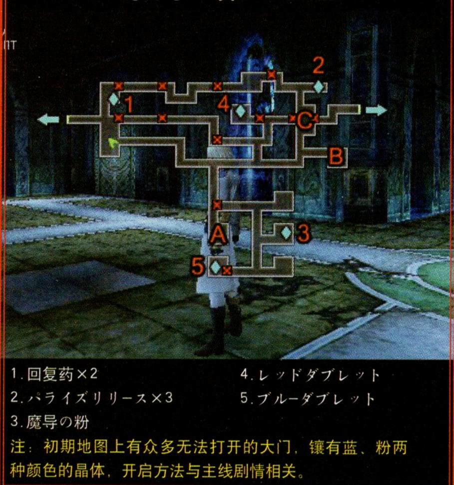
第二章

在约书亚的墓前，擦干眼泪的塞蕾斯立下“最初的约定”并继承了弟弟的长枪。一日内兄、弟相继逝去对塞蕾斯而言绝对是沉痛的打击，她明明比任何人都痛苦，但却又是这般的坚强。国难当头，原本那位孱弱的公主已经不复存在，出现在沃尔夫等人面前的，是眼神无比坚毅的弥赛亚骑士。如今正门与南门都已成功封锁，但钢机兵还在从东、西两侧的大门中不断涌入，塞蕾斯提议使用大圣堂地下的“转移魔导阵”，把城内残存的百姓送到安全的所在，然而启动魔导阵的代价是这座王都以及所有的魔导遗产都将化为乌有。法尔艾甸的陷落已无法避免，如今身为王室惟一继承人，塞蕾斯所能做的，是让剩余的百姓平安脱险。都城失陷并不可怕，只要人民还在、只要人民胸中还存在着希望，尤歌朵拉就不会灭亡！启动魔导阵有两个条件：一、需要巨大的魔力，转移的人越多、其能获得的魔力就越大；二、“最后的约定”，这是相互信任的弥赛亚骑士之间交换的3个誓言后才能立下的约定，而惟有骑士的领导者、扎那都的继承者——沃尔夫才有立下“最后的约定”的资格。

随着塞蕾斯加入队伍，人员也就齐整了，由于角色不参战是无法升级的，玩家一定要妥善编成队伍。与莉泽特对话后沃尔夫确定了接下来的战略目标是封锁东门并尽可能多地救出百姓。



东门・第一区画



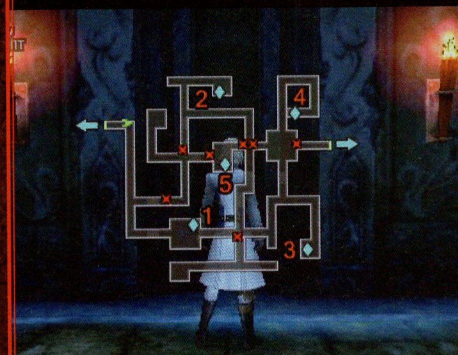
接受时间：11：10	任务名称：命の恩人	同行者：无	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：32人	支给品：伤药、ポイズンリリース	支援品：イーリアの秘石、魔导の粉
要点：与北廊下的NPC对话后，回到广间与里卡尔多对话，前往第一区画北侧对倒地的伤员进行救治，最后返回大圣堂与NPC对话即可。			
接受时间：11：10	任务名称：自责	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：43人	支给品：回复药、ポイズンリリース	支援品：钢机の破眼、魔导结界石・小
要点：前往塞蕾斯的房间与其对话，随后在第一区画东侧击倒正欲袭击民众的大群钢机兵。			
接受时间：11：10	任务名称：救える命	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：24人	支给品：回复药、ポイズンリリース	支援品：回复结界石・小、魔导结界石・小
要点：在第一区画东南的房间找到军医，返回大圣堂后即可完成。			
接受时间：11：40	任务名称：水门の异变	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：52人	支给品：回复药、スリープリリース	支援品：イーリアの宝玉、魔导石
要点：与南廊下的NPC对话后，与工兵一同前往第一区画，在东北侧的水门前击倒大群钢机兵。			

接受时间：12：10	任务名称：汚れた水	同行者：无	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：52人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、ポイズンリリース
要点：与里卡尔多对话得到毒の中和剂，前往第二区画东南处击倒放毒的钢机兵，并用中和剂救下NPC。			
接受时间：12：10	任务名称：心やすまる药	同行者：萨莎	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：4人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：钢机の魔导布+1、魔导结界石・小
要点：在第一区画东侧出口前的区域找到NPC进行对话，一同返回大圣堂后得到煎じ药，再与边上的小男孩托比对话。			
接受时间：12：10	任务名称：军人の性分	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：32人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复结界石・小、魔导结界石・小
要点：在第二区画东侧出口前的区域击倒钢机兵，返回大圣堂后与莉泽特对话。			
接受时间：12：40	任务名称：小さな决意	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：26人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、ポイズンリリース
要点：于第二区画西侧与NPC对话后，在南侧击倒钢机兵救出女兵。			
接受时间：12：40	任务名称：骑士の心	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：78人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：イーリアの宝玉、回复结界石・小
要点：在第一区画西侧与NPC对话，取胜后前往东北角再次击退钢机兵。			

负责把守东门的是穆阿（ムーア）将军，他也是加伊洛的父亲。不过闭锁的水门虽然一定程度上阻挡了敌军，却也让我方无法前往第二区画。接下来沃尔夫的任务是手动开启第一区画的水门，只要把三个魔导装置按顺序解开封印即可（按前面地图中A B C的顺序触发剧情）。在第三个装置处发生剧情，本区画内镶有青色晶体的大门尽皆开启（粉色晶体的水门则需剧情发展到拿到钥匙后才能打开）。把小男孩托比（トビー）带回大圣堂，里卡尔多说能够用炼金术做出第二水门的钥匙，不过需要黑鳞石の结晶。



东门・第二区画



1.回复结界石・小　2.スリープリリース×3　3.红の护符×3　4.ホワイトジャーキン　5.ブラックジャーキン

注：地图上镶有粉色晶体的大门需要在剧情发展到打开第二水门之后才会自动开启。

从里卡尔多处得知，小男孩托比把黑鳞石の结晶给了他，原来其母的遗物——怀表里就有一块结晶。水门の键造好后，便能开启第二区画东侧的水门（此后粉色晶体的水门便都会开启），进入居住区画触发剧情，迅速返回第二区画中部展开战斗。新型的敌人“机枪ディグランザー”攻击力很高，且会给自己附加再生效果，不过HP并不高，尽量速战速决吧！返回大圣堂后托比和兰（ラン）这对兄妹得以重逢，临阵脱逃的弗里奥（フーリオ）虽然安全归来，却遭到了塞蕾斯严厉的指责。



东门・居住区画



1.魔导の粉　2.イーリアの宝玉×2

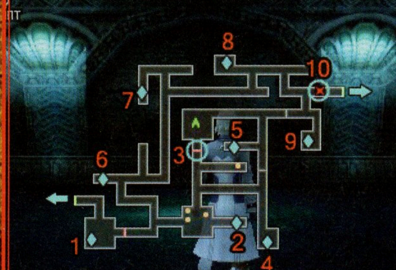
接受时间：13：20	任务名称：心の伤	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：15人	支给品：回复药、スリープリリース	支援品：イーリアの宝玉、回复药
要点：与北廊下的NPC对话后，前往第二区画北侧的房间击倒钢机兵，把女孩带回大圣堂后再与其父母对话。			
接受时间：13：20	任务名称：国の希望たるために	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：74人	支给品：回复药、魔导の粉	支援品：钢机の破眼+1、ミックスリリース
要点：与小男孩托比对话，得知兰在逃走时不慎遗失了父母赠送的人偶，到达居住区画后触发剧情，随后在第二区画中部、之前解救兰的地方找到ランのお人形，返回大圣堂把人偶交还给兰。			
接受时间：13：20	任务名称：昔话	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：14人	支给品：回复药、ポイズンリリース	支援品：钢机の魔导片+1、魔导结界石・小
要点：由于禁止使用转送装置，只得步行前往居住区画，与小男孩对话后将其送回。沃尔夫则与玛拉尔梅继续之前的话题，弗里奥曾是王室的近卫骑士、弥赛亚候补生之一，玛拉尔梅做盗贼时曾与他搭档过，她的偷盗技巧以及刀法都是弗里奥传授的。玛拉尔梅对弗里奥付出了真情，然而一直以来却只是被他利用而已……			
接受时间：13：50	任务名称：少女の日记	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：0人	支给品：回复药、スリープリリース	支援品：イーリアの宝玉、回复药
要点：与北廊下的小男孩对话得到可爱い日记，随后与图书馆、南廊下的两位小女孩对话，再次进入北廊下就会触发剧情，最后再向小男孩回话即可完成。			
接受时间：13：50	任务名称：民の信赖	同行者：拉修迪	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：46人	支给品：回复药、ポイズンリリース	支援品：钢机の银板+1、魔导结界石・小
要点：与托比对话后步行前往居住区画，与东侧倒在地上的NPC对话，返回大圣堂后再次与托比对话。			
接受时间：13：50	任务名称：命の重さ	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：28人	支给品：回复药、ポイズンリリース	支援品：钢机の陨块+1、ミックスリリース
要点：步行到达居住区画，百姓们顺利撤离的剧情过后与存档点边的加伊洛对话。			

虽然东门已经被沃尔夫等人夺回了三个区域，但是顺利避难的百姓人数却非常少，这其中必有蹊跷。这种情况下穆阿将军却追随着难民们进入了钢机兵密布的第三区画，更令人感到奇怪。弗里奥称自己知道穆阿前往第三区画的意图，不过他却希望沃尔夫支付情报费。国难当头，此人心里却只有自己的生命和金钱，塞蕾斯再也看不下去，大声训斥了弗里奥。沃尔夫率队进入第三区画，关闭的水门会在剧情自动开启。打开中央的闸门后发现了新型的钢机兵，而根据士兵临死前的讯息，这种敌人似乎能够使用魔导之力。BOSS战中敌方会降低我方红、苍属性抗性，并使用红、苍属性的魔导攻击，有塞蕾斯在队的话可以先提升一下对属性攻击的耐性，沃尔夫若是习得了“ライオンハート”也能更安全地使用诱敌战术。在莉泽特提示后的下一回合，BOSS会合体对我方全员使用魔导攻击，威力巨大，一定要提前进行全员防御。只要集中火力，成功击倒一名“魔导机ティアボルト”，胜利的天平就会向我方倾斜了。获胜后众人有些吃惊，因为除尤歌朵拉之民以外竟还有其他人能使用魔导之力。沃尔夫把钢机兵的动力机关带回给里卡尔多，分析后得出的结论是：这种充满魔力的矿石不但是钢机兵的动力源，更是它们的“大脑”。





东门·第三区画



1.ブループレート
2.回复药×2
3.从南侧直接开启
4.心气药×2
5.苍の护符×3
6.魔导の粉
7.刚力药
8.レッドプレート
9.レッドジャーキン
10.从西侧直接开启

接受时间：14：30	任务名称：命の价值	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：122人	支给品：回复药、シックリリース	支援品：ポイズンリリース、魔导の粉
要点：进入第二区画后触发剧情，随后回到第一、二区画之间的通路，与NPC对话后进入第一区画，战斗获胜后平安带着群众返回大圣堂。			

接受时间：14：30	任务名称：魔导钢机兵	同行者：萨莎	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：36人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の魔导布+1、ミックスリリース
要点：在萨莎的房间找到她，随后一同前往第三区画，在西侧的胡同中击倒钢机兵得到高魔力アルクダイト。返回大圣堂后与艾妮对话即可完成。			

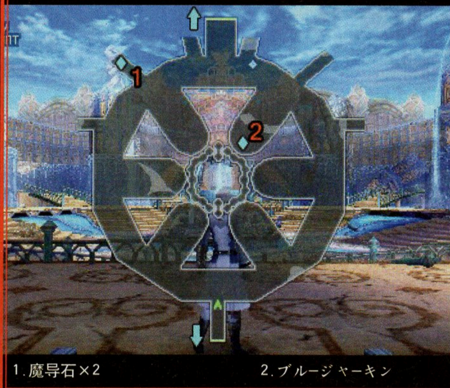
接受时间：14：30	任务名称：希望の灯	同行者：拉修迪	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：18人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の伸铁+1、ミックスリリース
要点：前往拉修迪的房间叫他，一同前往第三区画北侧的房间击倒钢机兵。			

接受时间：15：00	任务名称：模造品	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：33人	支给品：回复药、シックリリース	支援品：ポイズンリリース、魔导の粉
要点：与南廊下的NPC对话，得知一位手持黄金长剑的男子也在救助百姓。找北廊下的女兵对话，随后从艾妮处得到详细情报。于第三区画东南角的房间内找到男子，战胜钢机兵后得到ザナドゥレプリカ。			

接受时间：15：00	任务名称：最优先するもの	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：31人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の铁石+1、ミックスリリース
要点：于第二区画东侧出口前击倒钢机兵，包括凯因的养父母在内的居民们得以顺利撤退。			

接受时间：15：00	任务名称：夺れない特技	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：34人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の艳石+1、ミックスリリース
要点：步行前往居住区画，在居民顺利撤退后返回大圣堂，弗里奥出现兜售黑鳞石，原来兰的怀表被他捡走了。在弗里奥漫天要价时，玛拉尔梅将怀表偷了回来，随后把ランの时计交还给兰。			

东门前广场



1.魔导石×2
2.ブルージャーキン

莉泽特得到情报：穆阿将军在城门附近陷入苦战，沃尔夫迅速率队赶去助阵。经过第三区画到达东门前广场，继续向北就将进入BOSS战。“魔导机ボチュワンド”会降低我方全体的属性耐性，列攻击带有红属性，建议给沃尔夫强化红属性耐性后吸引火力。BOSS在蓄力的下一回合会使用强力的列魔导攻击，并带有异常状态效果，务必提前防御。至于BOSS间或召唤的杂兵，在BUG技“罪の烙印II”的面前也就不足为惧了。

在弥赛亚骑士的努力下，东门成功封锁，然而真正的功劳要归于穆阿将军所率领的部队。眼前的穆阿部队包括将军在内已尽数阵亡，正是他们视死如归地作战让居民得以确保无恙，给沃尔夫等人争取了时间。穆阿将军是杰出的军人，而加伊洛却一直认为父亲冷血无情，可以毫不犹豫地派部下去执行必死的任务。但如果没有相当的人望和威信，部下又怎会心甘情愿地赴死呢？此时里卡尔多与艾妮对矿石的分析也已经完成：矿石中的魔力竟然是从尤歌朵拉之民的生命中提取的！若不是刚才与魔导机的交战时亲眼见证，沃尔夫等人恐怕怎么也不会相信如此残酷的真相。

第三章

从战争开始以来，沃尔夫等人就把击倒钢机兵后得到的矿石为己所用，想不到其中的魔力竟是尤歌朵拉百姓的生命换来的。正因为如此弥赛亚骑士更不能退缩，纵使魔力的来源是尤歌朵拉百姓生命的结晶，为了让他们的生命不会白费，弥赛亚骑士更应该继续战斗，为了已逝的生命、为了残存的人民……与艾妮和里卡尔多分别对话后，莉泽特处出现新的自由任务，接下来的作战地点是西门。本章的地图中被分为许多区域，夹杂着不少传送点，地图中相互连接、或标有同样英文字母的即为互通的传送点，踩上没有标注的传送点则会返回入口附近。



接受时间：16：10	任务名称：迷子になった市民	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：76人	支给品：回复药、シックリリース	支援品：回复药、スリープリリース
要点：与南廊下的士兵对话后，前往第一区画，这里分隔成了4个区域，在西北区域顺利找到迷路的百姓们。			

接受时间：16：30	任务名称：避难路の确保	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：54人	支给品：回复药、魔导石	支援品：回复药、スリープリリース
要点：在第一区画西北区域的正中央击倒钢机兵，随后在西南不远处发现逃难的百姓，再返回东北区域正中央，击倒追杀平民的钢机兵后，顺利完成任务。			

接受时间：16：30	任务名称：疑念	同行者：萨莎	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：28人	支给品：伤药、パライズリリース	支援品：钢机の银板+2、ミックスリリース
要点：于第一区画的西南区域击倒钢机兵，不过萨莎一直心不在焉，看来她对钢机兵身上的矿石产自于伊鲁兹仍是无法释怀。			

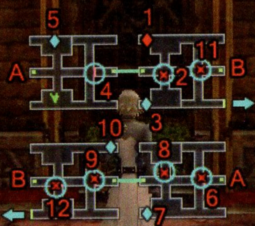
接受时间：16：30	任务名称：自分の信念	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：17人	支给品：完全回复剂、パライズリリース	支援品：魔导石、ミックスリリース
要点：在第一区画的西南区域轻松击倒敌人，玛拉尔梅表示自己偷过很多东西，却从未窃取过生命，对于肆意夺取他人性命的钢机兵，身为弥赛亚骑士绝对不能输。			

接受时间：16：50	任务名称：血を吸う蔷薇	同行者：无	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：20人	支给品：回复药	支援品：回复药、スリープリリース
要点：与里卡尔多对话，得知需要一些スカーレットソーン作为绷带。随后前往第一区画，在西北区域的西南角、东南区域的西北角分别找到两朵白花，回到大圣堂后交给里卡尔多即可完成。			

接受时间：16：50	任务名称：悔恨と迷い	同行者：凯因	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：14人	支给品：完全回复剂、パライズリリース	支援品：魔导石、ミックスリリース
要点：在凯因的房间内与其对话，一同前往第一区画，击倒东南区域的钢机兵。凯因对钢机兵的动力源于尤歌朵拉百姓的生命一事仍心存迷茫，在沃尔夫的劝说下，他才消除了心中的疑虑。			

接受时间：16：50	任务名称：将军の子	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：18人	支给品：完全回复剂、パライズリリース	支援品：魔导石、ミックスリリース
要点：前往加伊洛的房间对话，与其来到第一区画击倒西北区域内的钢机兵。加伊洛说出了对父亲的看法：穆阿将军以军人使命为优先，自己的生命、部下的生命甚至家庭都排在第二位。加伊洛从小就对此不满，但自己却在日后成为了一名参谋，必须以任务和命令为优先，真可谓是命运弄人。			

西门・第一区画

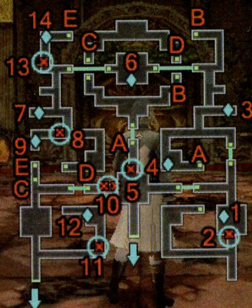


1. 魔导石
2. 调查后击碎墙壁
3. イーリアの宝玉×2
4. 从东侧才能开启
5. 白の护符×3
6. 从东侧才能开启
7. 集中药×2
8. 调查后击碎墙壁
9. 从东侧才能开启
10. 回复结界石・小
11. 从东侧才能开启
12. 剧情开启

进入第一区画靠近西南闭锁的大门，沃尔夫砍开大门的声响引来了钢机兵，随后进入BOSS战。“炎刃机シャグナー”的攻击以红属性为主，列攻击带有麻痹效果，用装备、道具以及特技的效果保护好充当肉盾的沃尔夫，BOSS蓄力后的下一回合会强化自身攻击力，再下一个回合会对我方单体使用强力红属性攻击，且带有刻印和耐性低下效果，只要撑住这一下攻势并及时消除BOSS的强化效果，其他队员保证火力输出的话，胜利就只是时间问题了。获胜后调查门后的装置，这样便能消除魔导结界进入第二区画了。



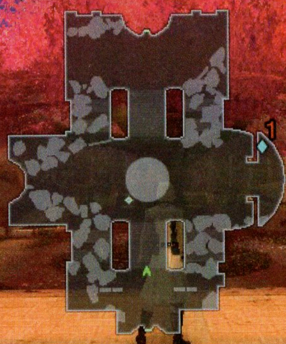
西门・第二区画



1. ウィークリリース×3
2. 调查后击碎墙壁
3. 魔导石×3
4. 魔导波抑制装置
5. 从北侧才能开启
6. 毒药の指轮
7. ヒリングの魔石×3
8. 调查后击碎墙壁
9. 黑の护符×3
10. 剧情开启
11. 调查后击碎墙壁
12. 理力药×2
13. 剧情开启
14. アイアンガントレット

注：西南处C字的传送点在迷宫中是看不到的，踩上去后会自动传送。

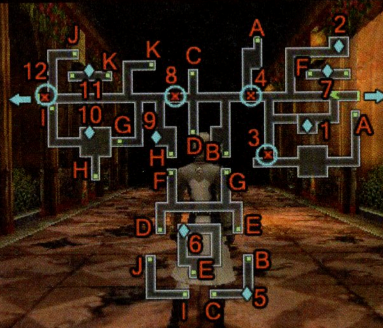
西门・居住区画



1. 高级魔导石×2

想要继续前进必须解开西门的结界，但众人却无法到达控制装置所在区域。此时托比主动要求帮忙，他的身体较小，可以通过缝隙。带着托比来到第二区画，左侧的栅门后就是控制装置所在，不过需要先去北侧的庭院拿取钥匙。与庭院处的士兵对话，得到管理人の键。开启闸门，待托比从门缝下爬过去后，这里的大门就会顺利开启了。

西门・第三区画



1. 魔导の粉×2
2. 回复结界石・小×2
3. 剧情开启
4. 从西侧才能开启
5. 敏捷の首饰り
6. ブラックプレート
7. 高级回复药
8. 从西侧才能开启
9. ミックスリリース×3
10. 回复药×3
11. 魔导石
12. 剧情开启

接受时间：17：20	任务名称：おとり作战	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：81人	支给品：回复结界石・小、魔导石	支援品：イーリアの宝玉、回复药
要点：接下任务后从莉泽特处得到魔力の结晶，前往第二区画北侧的露天庭院，结晶发出的魔力吸引了大批钢机兵，而在沃尔夫等人进行佯动作战时，士兵们则在协助百姓成功撤离。			
接受时间：17：40	任务名称：魔力を蓄えた球根	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：32人	支给品：回复结界石・小、魔导石	支援品：イーリアの宝玉、回复药
要点：与里卡尔多对话后，来到第二区画北侧的墓地触发剧情，随后前往西侧击倒钢机兵，获胜后得到魔力球根。将其交给里卡尔多便能完成任务。			
接受时间：17：40	任务名称：生きる意味	同行者：塞蕾斯	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：84人	支给品：完全回复剂、パライズリリース	支援品：钢机の魔导片+2、ミックスリリース
要点：去塞蕾斯的房间找到她，一同来到第二区画西侧击倒钢机兵。面对塞蕾斯对于“生存意义”的质疑，沃尔夫回答说继承死者的遗志，便是生者的最大意义。			
接受时间：17：40	任务名称：最高の相棒	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：33人	支给品：完全回复剂、魔导石	支援品：钢机の艳石+2、高级魔导石
要点：前往第二区画东南侧击倒钢机兵，获胜后玛拉尔梅说出了当年潜入皇宫盗窃，被皇帝捉住的经历。			
接受时间：18：00	任务名称：见荣っ张りな男	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：15人	支给品：回复结界石・小、魔导石	支援品：イーリアの宝玉、回复药
要点：与北廊下的NPC对话后前往第二区画，在王北侧墓地的行进途中会遇到3只“机兽ザァーギン”，此战强制被偷袭且敌方速度极快，玩家一定要有所准备。获胜后便可在西北不远处找到小男孩，返回大圣堂再次与NPC对话即可。			

接受时间：18：30/18：50	任务名称：一齐救出	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：75人	支给品：回复药、魔导石	支援品：回复结界石・小、高级魔导石
要点：在第二区画入口附近击退袭击百姓的钢机兵，随后前往西北处找到走散的学生们，最后向南行击倒大群钢机兵。			
接受时间：18：30	任务名称：小さな骑士	同行者：拉修迪	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：43人	支给品：完全回复剂、パライズリリース	支援品：魔导石、ミックスリリース
要点：步行到达居住区画，疏导工作完成后返回大圣堂，拉修迪对于先前把孩子们卷入战斗的决定有些担忧，虽然托比安然无恙，但毕竟战场上太凶险了。沃尔夫则用自己的方法给与了梦想成为骑士的托比第一个任务：守护好自己的妹妹。			
接受时间：18：30	任务名称：アルクダイト	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：46人	支给品：完全回复剂、魔导石	支援品：钢机の铁石+2、高级魔导石
要点：非常简单的任务，前往第二区画东北处击倒钢机兵即可。			
接受时间：18：50	任务名称：敌の对应力	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：25人	支给品：回复药、魔导石	支援品：回复结界石・小、高级魔导石
要点：击倒位于第二区画东北的钢机兵，随后进入北侧的区域击倒敌方队长机，百姓们得以顺利撤退。			
接受时间：19：10	任务名称：异端研究员	同行者：无	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：12人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：魔导石、回复结界石・小
要点：与里卡尔多对话，随后前往第一、二区画间的第一通路，伽尔德（ガルデ）却表示出了他对于尤歌朵拉王国的不满。在第二区画西侧击倒钢机兵、取回伽尔德的研究书，把研究书带回给里卡尔多即可完成。			
接受时间：19：10	任务名称：未来への想い	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：20人	支给品：完全回复剂、魔导石	支援品：钢机の破眼+2、高级魔导石
要点：与托比对话，得知兰有些发烧，步行到达居住区画，与NPC对话后得到救援物资，回到大圣堂后再与托比对话即可。			
接受时间：19：10	任务名称：离别の恐怖	同行者：萨莎	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：18人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の导布+2、高级魔导石
要点：步行至居住区画触发剧情，随后依次与北侧和东侧的NPC对话便能完成。			

第三区画依旧遍布着防御结界，到达入口南侧的大门后，托比照例从缝隙处爬入，然而就在他关闭控制装置时，一只钢机兵已经悄然来到了身后……托比用最后一丝力气搬动了开关，沃尔夫等人冲进房间后，只看到他的生命缓缓被钢机兵吸走。面对“破军ザラドイエル”的BOSS战只是走过场，1回合后便强制结束。众人怀着沉重的心情返回大圣堂，面对一脸担心的兰，塞蕾斯哭着说出了真相。眼看着托比遭难自己却无能为力，心灰意冷的塞蕾斯离开了队伍（她的房间也无法靠近）。



接受时间：19：40	任务名称：コアの生成现场	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：15人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：魔导石、回复结界石・小
要点：刚进入第三区画就会发生战斗，随后向北消灭钢机兵，然而百姓们已经尽皆丧命，沃尔夫只能把遗物带回，与南廊下的NPC对话后任务完成。			
接受时间：20：00/20：10	任务名称：七色香草	同行者：无	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：28人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：魔导石、回复药
要点：与北廊下的NPC对话后前往第二区画，与入口附近的小女孩对话，随后在东北角找到袭击运输队的平民。击倒来袭的钢机兵后一同返回大圣堂。			
接受时间：20：00	任务名称：想いに応えるために	同行者：拉修迪	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：7人	支给品：完全回复剂、魔导石	支援品：钢机の伸铁+2、高级魔导石
要点：本任务需要击倒持弓的多足钢机兵，收集特殊素材黄玉石，其在西门全区皆会出现且获胜后必定会掉落，攒满3个即可完成任务。对于托比的死，拉修迪没有给予更多的指责，那位小骑士用生命守护了自己最宝贵的妹妹、实现了自己的约定，作为弥赛亚骑士的沃尔夫更应该信守保护百姓的誓言。			
接受时间：20：00	任务名称：指挥官の责任	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：16人	支给品：完全回复剂、魔导石	支援品：钢机の陨块+2、高级魔导石
要点：在第三区画入口南侧的房间击倒钢机兵。沃尔夫对于托比的死同样自责，而身为教官的加伊洛点醒了昔日的弟子：指挥官需要背负很多东西，继承逝者的遗志、承担保护生者的责任，托比以生命打开的通路，绝不能让其白白浪费。			
接受时间：20：10	任务名称：危険な病魔	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：7人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：魔导石、回复药
要点：与北廊下的NPC对话后，前往第三区画入口南侧击倒钢机兵。遗憾的是晚来了一步，士兵们皆已重伤不治。			

西门前广场



1. 魔导波抑制装置
2. 回复结界石・大
3. ホワイトプレート
4. 魔导石
5. イーリアの宝玉×2

接下来的任务是前往西门前广场封锁城门，一直沉浸在悲痛中的兰希望与塞蕾斯见面，她表示想尽自己的力量帮助众人，就像哥哥一样。托比一直憧憬着弥赛亚骑士，兰想要代替他实现心愿——这深深地触动了同样是继承兄弟遗志的塞蕾斯，她也重新振作了起来！与莉泽特对话后，一行人击倒沿途挡路的钢机兵（第3战强制遭到偷袭），顺利突破第三区域的最西侧。

在西门前广场的最北侧，兰成功关闭了控制装置，然而“破军ザラドイエル”又悄悄出现在其身后，不过这一次塞蕾斯成功救下了兰，没有让悲剧重演。BOSS会召唤杂兵，各种攻击也只针对单体。当莉泽特作出警示时BOSS会开始咏唱，两个回合后会对我方单体进行附加刻印效果的攻击，由于此状态下受到攻击伤害极大，一定要做好防御以及补血工作。



第四章

城门尽皆封锁完成，然而“钢机兵的动力源是尤歌朵拉人民的生命”这一真相却不知被谁走漏，一部分百姓因为惶恐而开始独自逃离。为了把他们安全带回，弥赛亚骑士们需要通过地下道前往正门。与同伴的第三次誓言只有在本章才能达成，注意本章结束时若是没有救出1000人以上，并与至少1名同伴达成“三个誓言”的话，游戏会在BOSS战后进入Bad Ending，无法进入第5章。



正门・第一区画



1. イーリアの宝玉
2. 魔导石
3. 调查后击碎墙壁
4. ナイトシールド
5. 坚身药×3
6. 贤者の指轮
7. 狮子の指轮
8. 从东侧才能开启
9. 从西侧才能开启

注：没有标明的大门是随时间的推进交替开启的，本章中其他区画的地图亦是如此。

正门・第二区画



1. エクスリリース
2. 心气药×3
3. 调查后击碎墙壁
4. メサイアローブ
5. イーリアの宝玉×2
6. 魔导石
7. 钢机の魔导片+3

接受时间：21：10	任务名称：家族の绊	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：40分钟	救出百姓：13人	支给品：完全回复剂、魔导结界石・小	支援品：回复结界石・大、超魔导结界石
要点：与南廊下的NPC对话后，进入第一区画立刻发生战斗，获胜后往东南走，击败钢机兵后继续向南追上士兵并发现了大批百姓。他们在得知钢机兵的魔力来源后，非常不满弥赛亚骑士把吸取了尤歌朵拉百姓生命的矿石用于炼金的举动。返回大圣堂后与NPC对话，在沃尔夫的解释下，女兵终于同意留下来守护百姓。			
接受时间：21：10	任务名称：トビーの命	同行者：塞蕾斯	危险等级：★★
经过时间：40分钟	救出百姓：15人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：高级魔导石、イーリアの圣遗物
要点：前往塞蕾斯的房间与兰对话，她把吸收了托比生命的矿石交给了沃尔夫，拿着トビーアルクダイト找里卡尔多，随后进入第一区画击倒手持镰刀的钢机兵，收集3个腕部金属板后返回，把做出的ペンダント交给兰。			
接受时间：21：10	任务名称：过去の失态	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：40分钟	救出百姓：23人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：全快结界石、イーリアの圣遗物
要点：前往加伊洛的房间与其对话，随后一同进入第一区画西侧触发剧情。原来曾经在士官学校的训练中发生事故，该女性的儿子就此身亡，她此后就一直把这件事归咎于加伊洛……			
接受时间：21：50	任务名称：过去の遗物	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：75人	支给品：完全回复剂、魔导结界石・小	支援品：回复结界石・大、回复药
要点：前往第一区画西北角，战胜来袭的钢机兵后把百姓们带回大圣堂。			



从回来的百姓处得知，散布谣言、煽动群众的正是弗里奥！在第一区画入口处从钢机兵手下救出百姓，于东北、东侧、西南3处分别触发剧情，百姓们竟然产生了“弥赛亚骑士在利用尤歌朵拉百姓的魔力”的误解。在东南出口前遇见弗里奥，“丽士ミニッタ”的行动速度快，二连击威力不弱，列攻击甚至会中断我方的行动。用沃尔夫的“ファイナルイージス！”可以抵消对方的物理攻击，成功附加上异常状态的话战斗就能轻松不少。获胜后玛拉尔梅给了弗里奥一耳光，并把他强行带回了大圣堂，但不知悔改的弗里奥很快又开溜了。



正在众人商讨对策时，弗里奥又出现了，他自称对居住区画的地形十分熟悉，愿意提供帮助，当然这是有条件的。虽然玛拉尔梅不愿意，但是沃尔夫从大局着想，还是决定借助弗里奥的力量。在第一区画西南、第二区画中央分别击退两波杂兵，到达第二区画东侧的出口后，弗里奥便会打开大门。来到居住区画中央的存档点西侧的门前，剧情触发后需要与“丽机ティバンカ&丽机ギニエッタ”交战，前者的列攻击带有眩晕属性，后者的黑属性攻击削减的是MP。在莉泽特做出警示的下一回合，BOSS会对单体使用附带麻痹效果的合体攻击，可以用沃尔夫的“ファイナルイージス！”化解。如果能先让一只钢机兵陷入睡眠，再各个击破的话就会轻松一些了。

接受时间：22：30/22：50/23：10	任务名称：支援依赖	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：47人	支给品：イーリアの宝玉、ミックスリリース	支援品：高级魔导石、イーリアの圣遗物
要点：由第一区画东南角的出口前往第三区画，在中央位置发现大量百姓，继续向东南前触发二连战，获胜后士兵和平民尽皆获救。			
接受时间：22：30	任务名称：依赖の泪	同行者：萨莎	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：42人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：全快结界石、イーリアの圣遗物
要点：在萨莎的房间找到她，随后进入第三区画与正中央的NPC对话，随后前往东南角击倒钢机兵。			
接受时间：22：30	任务名称：メサイアの失坠	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：27人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：全快结界石、イーリアの圣遗物
要点：与第一区画东南角的NPC对话，返回大圣堂后即可完成。			
接受时间：22：50	任务名称：指挥官として	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：25人	支给品：イーリアの宝玉、ミックスリリース	支援品：高级魔导石、イーリアの圣遗物
要点：得到2个通信装置后前往第一区画，前往东南角把通信装置交给士兵，随后在中央偏西侧击倒钢机兵。			
接受时间：23：10	任务名称：过去の灾害	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：70人	支给品：イーリアの宝玉、ミックスリリース	支援品：高级魔导石、イーリアの宝玉
要点：与里卡尔多对话后前往第三区画，在中央偏南的房间内击倒钢机兵，得到感染症特效药后带回给里卡尔多即可。			
接受时间：23：10	任务名称：两亲からの手纸	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：39人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：钢机の魔导块+1、イーリアの圣遗物
要点：在第一区画中央偏西的位置发现大批百姓，返回大圣堂后前往凯因的房间。从凯因父亲留下的遗书中得知，原来两年前他俩是受了皇帝的密令，被派遣到伊鲁兹调查某个真相的。			
接受时间：23：10	任务名称：ユグドラの未来	同行者：加伊洛	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：45人	支给品：完全回复剂、高级魔导石	支援品：钢机の上陨块、エクスリリース
要点：去加伊洛的房间找他一同前往第三区画，在东侧遭遇到新型的钢机兵，敌方的列攻击伤害较高，注意不要让吸引火力的沃尔夫与其他人同列。			
接受时间：23：30	任务名称：嫌な予感	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：8人	支给品：イーリアの宝玉、ミックスリリース	支援品：高级魔导石、イーリアの圣遗物
要点：与南廊下的NPC对话，随后一路绕到第三区画西南的通路，击倒钢机兵。虽然取胜，但地上只剩下吸收了百姓生命的矿石以及士兵的尸体。返回大圣堂后与NPC对话完成任务。			

接受时间：00：00	任务名称：绝えた望み	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：63人	支给品：回复药、魔导石	支援品：魔导结界石・小、エクスリリース
要点：在第二区画西侧和东侧依次击倒来犯的钢机兵，顺利送百姓们返回大圣堂即可完成。			
接受时间：00：20/00：40/01：00	任务名称：商人の家族	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：32人	支给品：回复药、ミックスリリース	支援品：魔导结界石・小、エクスリリース
要点：到达居住区画后触发剧情，随后由北侧的门进入第三区画，在正中央区域与NPC对话，最后在东北角击倒钢机兵救下商人。			
接受时间：00：20	任务名称：告白	同行者：拉修迪	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：40人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：全快结界石、イーリアの圣遗物
要点：于第二区画西侧击倒大批钢机兵，回到大圣堂后去拉修迪的房间与其对话。			
接受时间：00：20	任务名称：未来に向かって	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：34人	支给品：完全回复剂、高级魔导石	支援品：钢机の上艳石、エクスリリース

<table>
<tr><td colspan="4">要点：到居住区画触发剧情后，前往第二、三区画击倒两批钢机兵，“魔炮兵ヘルメロ”的全体红属性魔导攻击非常强劲，后排的两只频繁使用白属性魔导攻击的“魔术兵ソップロ”也很烦人。沃尔夫在吸引火力时可以用“ファイナルイージスIII”保护自己，其他人则提前装备红属性耐性提升的道具，并争取用麻痹效果封住魔炮兵。敌人回血量很大，务必要速战速决。</td></tr>
<tr><td>接受时间：00：40/01：00</td><td>任务名称：一齐攻击</td><td>同行者：无</td><td>危险等级：★★★</td></tr>
<tr><td>经过时间：20分钟</td><td>救出百姓：45人</td><td>支给品：回复药、魔导石</td><td>支援品：魔导结界石・小、エクスリリース</td></tr>
<tr><td colspan="4">要点：到达第一区画后，把从西、南、东三个方向攻来的钢机兵消灭干净。由于作战地点距离大圣堂很近，百姓们亲眼目睹了弥赛亚骑士奋战的身姿，并高声呐喊助威着。</td></tr>
<tr><td>接受时间：00：40/01：00</td><td>任务名称：胁威を探せ</td><td>同行者：无</td><td>危险等级：★★</td></tr>
<tr><td>经过时间：20分钟</td><td>救出百姓：15人</td><td>支给品：完全回复剂、ミックスリリース</td><td>支援品：魔导结界石・小、エクスリリース</td></tr>
<tr><td colspan="4">要点：在第一区画西北角调查发光点，对アルクダイト进行回收，随后前往中央偏东位置击倒钢机兵。</td></tr>
<tr><td>接受时间：01：00</td><td>任务名称：封印された武具</td><td>同行者：无</td><td>危险等级：★</td></tr>
<tr><td>经过时间：20分钟</td><td>救出百姓：10人</td><td>支给品：完全回复剂、ミックスリリース</td><td>支援品：魔导结界石・小、エクスリリース</td></tr>
<tr><td colspan="4">要点：与艾妮对话，进入图书馆后得到青色结晶武具的情报。在第二区画西南角、第三区域东北角依次拉下机关，回到居住区画后就可以在存档点西侧发现青い结晶の刀（ATK+135、STR+30、MND−50、苍属性耐性上升）。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>接受时间：01：40</td><td>任务名称：黄金の影</td><td>同行者：无</td><td>危险等级：★★</td></tr>
<tr><td>经过时间：30分钟</td><td>救出百姓：145人</td><td>支给品：高级魔导石、ミックスリリース</td><td>支援品：魔导结界石・小、イーリアの圣遗物</td></tr>
<tr><td colspan="4">要点：在第一区画东侧与“丽机ギニエッタ”交战，用沃尔夫吸引火力后保持使用“ファイナルイージスI”便能轻松取胜。</td></tr>
<tr><td>接受时间：01：40</td><td>任务名称：心ひとつに</td><td>同行者：萨莎</td><td>危险等级：★★</td></tr>
<tr><td>经过时间：30分钟</td><td>救出百姓：74人</td><td>支给品：完全回复剂、高级魔导石</td><td>支援品：钢机の上魔导布、エクスリリース</td></tr>
<tr><td colspan="4">要点：从居住区画进入第三区画，击倒入口附近的钢机兵。“斩兵ダルード”本身并不算强，只是全体睡眠+沉默效果比较麻烦，建议事先装备好睡眠无效的饰品。</td></tr>
<tr><td>接受时间：01：40</td><td>任务名称：生きた证</td><td>同行者：拉修迪</td><td>危险等级：★★</td></tr>
<tr><td>经过时间：30分钟</td><td>救出百姓：82人</td><td>支给品：完全回复剂、高级魔导石</td><td>支援品：钢机の上伸铁、エクスリリース</td></tr>
<tr><td colspan="4">要点：在第二区画中部偏南处遭遇钢机兵，“魔枪ドゥリランザー”的再生效果会回复大量HP，如若不能消除其强化状态就将陷入持久战。</td></tr>
<tr><td>接受时间：02：10</td><td>任务名称：恐怖</td><td>同行者：无</td><td>危险等级：★★</td></tr>
<tr><td>经过时间：10分钟</td><td>救出百姓：103人</td><td>支给品：高级魔导石、ミックスリリース</td><td>支援品：魔导结界石・小、イーリアの圣遗物</td></tr>
<tr><td colspan="4">要点：进入居住区画后触发剧情，随后前往第三区画中央位置击倒“丽机ティバンカ”，其攻击依旧带有眩晕效果，不过此时已不能给我方造成威胁了。</td></tr>
<tr><td>接受时间：02：10</td><td>任务名称：决意</td><td>同行者：塞蕾斯</td><td>危险等级：★</td></tr>
<tr><td>经过时间：10分钟</td><td>救出百姓：85人</td><td>支给品：完全回复剂、高级魔导石</td><td>支援品：钢机の上破眼、エクスリリース</td></tr>
<tr><td colspan="4">要点：第二区画中央偏南的小房间内击倒钢机兵，沃尔夫也在塞蕾斯的鼓励下重拾了自信。</td></tr>
<tr><td>接受时间：02：10</td><td>任务名称：传えたい想い</td><td>同行者：凯因</td><td>危险等级：★★</td></tr>
<tr><td>经过时间：10分钟</td><td>救出百姓：76人</td><td>支给品：完全回复剂、高级魔导石</td><td>支援品：钢机の上铁石、エクスリリース</td></tr>
<tr><td colspan="4">要点：在第二区画中央击退钢机兵，返回大圣堂后前往凯因的房间与其对话。</td></tr>
</table>



皇帝付出生命才将正门封锁，但如今其附近却又出现了敌人的反应，正门很可能已被打开，沃尔夫迅速率队前去查看。在居住区画发现了大量钢机兵的残骸，作为动力源的矿石皆已被夺走，附近却没有打斗的痕迹，这令弥赛亚骑士们百思不得其解。向东进入正门前广场，出现在沃尔夫面前的竟是本该早已被雷克雷乌尔击倒的钢机兵——“可翔刃ザッハーク”，虽然不知道它是如何复活的，但相信是它开启了本已封锁的正门。战斗1回合便会强制结束，钢机兵那挥刀的动作与皇帝一模一样——它已经吸收了雷克雷乌尔的魔力，察觉到没有胜算的塞蕾斯建议撤退。艾妮与里卡尔多认为钢机兵是在皇帝使用伊利亚秘法时吸收了那股魔力，弥赛亚骑士们最后的杀招也会被敌人所用，难道尤歌朵拉王国真的已经穷途末路了吗……



百姓的救出工作已基本完成，接下来需要对正门进行再封锁。再度来到正门前广场，沃尔夫以自己的魔力为诱饵，但可翔刃的强大超出众人想象，就在其冲向塞蕾斯这千钧一发之际，弗里奥丢出的手榴弹造成了钢机兵的硬直。当年失去骑士资格的他也被夺去了所有魔力，弗里奥本以为这样的自己不会受到攻击，但他一直偷偷保存着的骑士纹章所散发出的微弱魔力却引来了杀身之祸。目睹可翔刃以皇帝的刀法杀人，沃尔夫再也无法冷静，手中的黄金武器散发着夺目的光芒。“陛下的灵魂和遗志寄宿在扎那都而非你身上，我不允许你再玷污陛下的灵魂！”

BOSS战中“可翔刃ザッハ ク”的行动较为丰富：移动到后列不做攻击，次回合使用令我方单体物理防御力下降、敌对心上升的“王ノ宣下”（这一下不受敌对心影响），下一回合对我方单体使用带麻痹效果的6连击，并移动到前列；使出“王ノ一闪”攻击；最为麻烦的是对我方使用沉默+毒效果的全体攻击“永劫ノ苦痛”。战前先准备好异常状态免疫的装备（建议装沉默无效），控制对方敌对心的同时，用沃尔夫的“ファイナルイ ジスI”或“プロテクト”抵挡其伤害最高的6连击，感觉实在吃紧的话就适当用一下SP技吧！

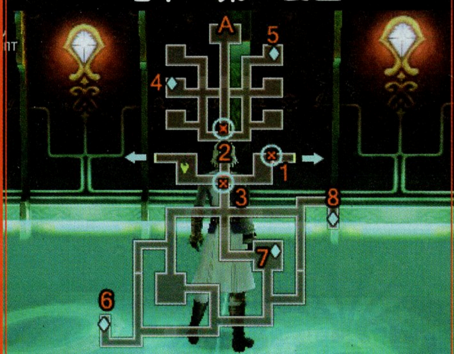
恶战过后正门得以成功封锁，返回大圣堂与莉泽特对话，随后带着已完成“3个誓言”的心仪角色，进入广间后的约束之间立下“最后的约定”吧！



第五章

两个条件皆已达成，残存的百姓们集结在大圣堂地下，接下来就要准备启动转移魔导阵了。然而远处传来的轰鸣昭示着城门已被钢机兵突破，它们很快便将攻入大圣堂。对魔导阵进行的魔力填充还需要一点时间才能完成，沃尔夫率领弥赛亚骑士们握紧了黄金武器，誓要死守大圣堂！

地下・第一区画



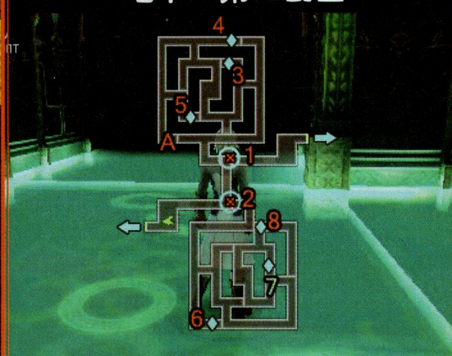
1. 调查后直接开启
2. 调查后击碎墙壁
3. 调查A处的装置后开启
4. 高级回复药×2
5. メサイアキュイラス
6. メサイアローブ
7. ダイヤジャーキン
8. 勇者の指轮

接下来较长的一段时间都没有储存点，也没有床可以免费回复，要提前准备好补给品。向南行选择“はい”便会展开战斗，获胜后超大型钢机兵来袭——之前在正门前广场发现的钢机兵残骸多半就是为了积累足够多的魔力，令这个超大型钢机兵启动，众人只得沿地下道撤退。与“最后的约定”对象对话回答“はい”迎接第一波敌军。获胜后向东便能进入第二区画，但一进入便无法回头，想搜刮宝箱的玩家先展开探索吧，之后的两个区域也皆是如此。进入连接通路后先存档，随后就要迎来最终战了！

最终战分为三个阶段，首先面对“魔导机皇ヴェセリオン＆鬼龙ヴェセリオンナイト”比较简单，前者为红属性单体魔导攻击，后者为单体物理攻击。由于魔导机皇会用“永劫回归”自我复活，所以此阶段把火力集中在鬼龙身上即可。第二阶段与魔导机皇单独交锋，其全体攻击带有沉默+病效果，不过威力不算高，事先用装备做好免疫即可。在“终末ヘノ祈念”的次回合，BOSS还会使用无视HP、直接扣除SP的单体攻击，并带有衰弱和SP持续伤害效果，因此切勿拖入拉锯战。战胜魔导机皇还需面对第二形态的鬼龙，其基本攻击是单体2连击，且会解除自身的不利效果。BOSS会给自身附加“1次物理攻击完全防御+1次魔导攻击完全防御+提升自身物理、魔导攻击力”的强大效果，因此要谨记角色间的攻击顺序，不要让大威力的技能白白浪费。其实到了这里玩家已经不需要吝惜SP了，战斗难度反而不会太高。沃尔夫与“最后的约定”对象还有合体SP技，迅速把最终BOSS轰杀至渣吧！如果满足Good Ending条件，最终战后还要沿原路返回，分别要与1～4章的BOSS再次交手，由于打法不变，这里就不再重复说明了。

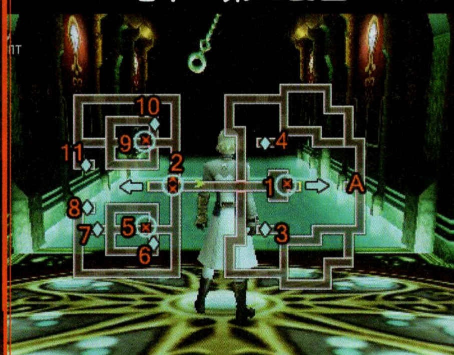
在法尔艾甸的郊外，残存的百姓们已在魔导阵的作用下顺利脱出。昔日繁华的王都如今仅剩断壁残垣，然而百姓们望着破败不堪的家园，眼中却依旧闪烁着希望，因为伴随着升起的朝阳，7个熟悉的身影正在向他们缓缓走来……

地下・第二区画



1. 调查后直接开启
2. 调查A处的装置后开启
3. メサイアシールド
4. 全快魔导结晶×2
5. イーリアの圣遗物
6. 完全回复剂×2
7. 高级回复药×2
8. 回复结界石・大

地下・第三区画



1. 靠近后进入下一区域
2. 调查A处的装置后开启
3. 全快结界石
4. イーリアの圣遗物
5. 调查后击碎墙壁
6. ヒールリング
7. 超刀ウォルフィン
8. ソウルブリンガー
9. 调查后击碎墙壁
10. ヘイトリング
11. エクスリリース

多周目继承

利用通关存档进行游戏时，游戏时间右侧会出现“jrpg”字样并能继承以下内容：1.AD、即金钱；2.道具屋、锻冶屋的商品列表；3.已完成的任务履历；4.最终BOSS掉落的マスターイヤリング；5.沃尔夫装备的武器（注意“青い结晶の刀”无法继承）；6.完成“3个誓言”的角色所装备的武器和饰品。

注意通关继承是不能跨难度的，即Easy和Normal难度间不能互相继承。



文 白菜

大受好评的《异说 最终幻想》之续作。修改了前作一些不平衡的地方，加入了许多让对战性得到升华的要素，让战斗打起来更加爽快。棋盘战斗免去了一些繁琐的要素，简简单单地玩耍收集闯关，可以让玩家更加集中精力到对战上。援护系统大概是目前为止FTG界同类系统中设计得最为严谨的，战术性十足。当然，最令大家兴奋的莫过于高人气角色的加入了。每个《FF》FANS都不应该错过。



FTG

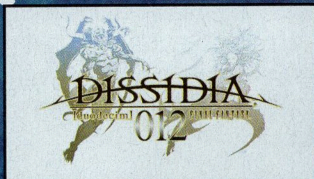
异说 012 最终幻想

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

Square Enix	2011年3月3日	日版	1～2人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

系统详解

NEW GAME



进入游戏之后，如果有前作记录，就可以继承前作的可使用人物以及他们的等级和招式熟练度（前作角色在本作中新增的招式熟练度需要重新练）。

选择NEW GAME的话，首先要输入自己的游戏ID。之后系统会依次问你一些问题。

·一天内的游戏频率：给出三个选项分别是“少”、“一般”与“多”。由于这个选项关系到游戏中获得的经验值倍率以及陆行鸟寻宝的道具贵重度，所以不管如何都选择最后一项“とことん游ぶ”吧。

·游玩时间最长的日子：从上到下分别是周一到周日。在设定的幸运日进行游戏的话，各项奖励数值（经验值、招式熟练度等等）将会得到加成。不过我们可以调整PSP内置时间，使得天天都是幸运日，因此这里随便选就好。

·战斗风格：第一项是动作风格，玩家需要自己操控角色移动或发出招式。第二项是RPG风格，玩家要以菜单中给出传统指令来操控角色。一般来说大家都是用动作风格，毕竟这是一款FTG嘛。

·故事模式难度：从上到下依次是“正常”、“强”、“弱”，无论选择哪种难度都不会影响到剧情与获得道具，结合自己的实力来选吧。

完成这些基础设定之后进入游戏，玩家会遇到系列的吉祥物之一莫古力。首先它会问你是否玩过前作。选择没有玩过的话，莫古力会亲切地教导你基础操作。选择玩过的话，会让你进行两场战斗来熟悉本作新增的援护的用法。在这之后它会问你是不是已经非常精通这个游戏，选择第一项“そこまでは”就只会进行一场普通的总结战斗；但是如果选择第二项“极めた！”，总结战斗就会变成面对13万HP的混沌之神Chaos！但不管怎样，完成这场战斗后我们就可以正式进入游戏了。



基本操作

操作	效果
滑杆	移动
方向键	调整视角
○	勇气攻击
□	HP攻击／EX炸裂技
×	跳跃／受身／追击
△	特殊移动
L	锁定
R	防御
R+△	使用移动系技能
R+○	使用召唤兽
R+×	回避
R+□	EX模式／EX复仇
SELECT	视角复位
L+○	援护勇气攻击／援护切换
L+□	援护HP攻击／援护切换

※方向键和滑杆的作用可以在主菜单选项中更改

主菜单

选项	简介
ストーリーモード	讲述第12次战争幕后的故事。
バトルモード	没有剧情的自由战斗。
通信モード	通过无线网络让两台PSP进行对战。
PPカタログ	通过战斗中获胜获得的PP点数在此进行购物。可以买到混沌阵营角色使用权，名片头像，CPU角色等级设定之类的相关要素。
コレクション	可以鉴赏游戏中已经获得的CG，以及欣赏保存的战斗。还能将保存的战斗转换成AVI格式观看。
プレイヤーカスタマイズ	进行玩家个人资料的设定，制作名片等等。
オプション	可以进行游戏基本的设定。

※ストーリーモード将会在之后进行统一详细介绍。

对战模式（バトルモ-ド）

フリーバトル（1on1）	自由选择角色，设定规则，与CPU进行1对1的战斗。
フリーバトル（PARTY）	自由组合1～5人的小队，与CPU进行组队对战。
アーケードモード	进行连续战斗。
ラビリンス	利用抽取卡片进行的迷宫冒险模式。

对战模式最大的好处是可以使用故事模式中大部分时间不能使用的混沌阵营的角色。前两个模式可以用来熟悉角色的性能，以及刷AP和素材饰品。第三个模式初期有クイックモード和スタンダードモード，分别完成之后能得到奖励。之后出现的タイムアタックモード需要在15分钟内完成10连战，难度较高，需要好好调整装备。

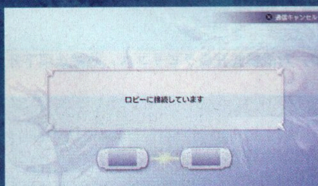
ラビリンス则是需要玩家舍弃所有装备进入迷宫冒险。在途中可以收得同伴，获得装备，最终完成迷宫，得到稀有道具。注意在这个模式下是无法存档的。

联机模式（通信モ-ド）

オンラインロビー	双人联机模式。
多人数对战	多人联机模式。
フレンドカード一覧	查看朋友的名片。
アーティファクト	查看自己的神器。
すれちがい・インポート	发送、接收名片，以及导入名片。

相信这是利用度最高的模式之一，与朋友对战就在这里进行。オンラインロビー支持两人1对1的战斗，可以是单人战也可以是团队战。多人数对战则支持最大10人同时进入一间房间进行5对5的团队战，队友可以旁观场上的战斗。

フレンドカード一览则可以查看与自己对战过的朋友名片，并且能够与他们的分身对战，胜利后还会得到一些奖励。

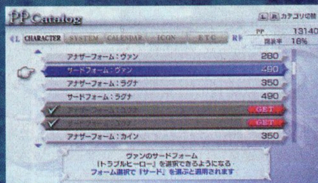


アーティファクト则是在与朋友的对战获得胜利时，有一定的几率会得到一些武器，这些便是神器了。如果将这些神器装备上的话，在与朋友的对战中就有可能将它们送给朋友，之后这件武器的足迹就会在HISTORY中显示出来——历代主人和这些主人给它起的名字。当然，你也可以在这里将这些武器卖掉换取不菲的GIL。拥有神器的上限是20个。

すれちがい是让你的PSP进入开启无线通信的睡眠状态，如果外出时遇到同样如此设置的玩家，你们就会交换名片。インポート则是将自己记忆棒中保存的名片资料导入游戏中，利用这一点甚至可以与自己的分身作战。

PP商店（PPカタログ）

在战斗中胜利会得到PP点数，利用PP点数就可以在PP商店中购买丰富游戏的各种要素。最具代表性的就是对战模式下混沌阵营角色的使用权，此外还有角色语音、战斗BGM和经验加成等要素。



收藏（コレクション）

主要是鉴赏在游戏中收集到的CG和保存的精彩战斗。ミュージアム用来浏览包括角色图鉴、召唤兽图鉴、游戏中的过场动画以及背景音乐欣赏、战斗记录等等数据。

而要利用クリエイション来观看战斗，首先要将主菜单最后一项オプション中，倒数第四项“バトルリプレイ保存”开启为ON，如此一来在完成一场战斗后，按□键就能将这场战斗保存下来，然后在这个模式下欣赏。也可以将其转换为AVI在电脑上播放。

玩家设定（プレイヤ-カスタマイズ）

在这里可以对玩家自身的游戏方式进行设定。前5项设定内容可以直接参照攻略开篇处的NEW GAME部分。

マイパーティー是预先设定自己的团队组合，之后如果要进行团队战时就可以直接套用。

フレンドカード是设定自己的名片，在这里可以选择自己的代表头像、编辑信息、设定单人分身或是团队分身、适用规则，分身选用角色等等。设定完成后直接退出就会保存为自己的名片。在设定完成后按□键还可以将这张名片导入到记忆棒中，然后在联机模式下的すれちがい・インポート一项中将其导出，就能与自己设定的分身对战了。

选项（オプション）

进行游戏的各种设定，其中最为重要的设定就是倒数第四项“バトルリプレイ保存”，只有将其设为ON才能录像。不擅长动作游戏的玩家可以在第一项将作战方式改为“RPGスタイル”，或是将第三项中故事模式敌人强度改为“ひかえめ”。中央的“キャラクター操作”可以切换方向键和滑杆的作用。

故事模式

对应主菜单第一项ストーリーモード。一开始只能选择“【012】12回目の战い”，完成【012】章节后，将会开放“【013】最后の战い”以及能够在商店中购买“【000】知られざる物语”的先行开放权。3个章节都会随着攻略进度而逐渐更新“レポート”。4个章节全部完成后，才能算是打通了故事模式。

由于进入章节000后，KP就会有快速赚取的方法，因此前期攻略故事模式时不用太在意赚取KP。继承前作记录的话，极端点甚至可以把相关角色用快速练级法练到Lv100再去瞬杀敌人。

大地图要素

1.当前角色	4.技能	7.光之碎片
2.EX槽	5.莫古力商店	8.歪曲空间
3.所持金钱、KP	6.岩石	



大地图是本作新增的要素。玩家要操控当前角色在大地图上奔走，寻找红色的歪曲空间（ひずみ）将其攻略以发展剧情。歪曲空间的内部就是前作的棋盘式战斗，之后会详细解说。

歪曲空间是一座门内带有魔法阵的造型，分为红色和蓝色两种。红色的歪曲空间是一旦通过后除非重新游玩该段小章节，否则不能反复进入的剧情相关歪曲空间。而蓝色的歪曲空间并不是必须进入的，但是里面有很多贵重的宝箱或召唤石可以获取，而且可以反复进入练级，因此最好也不要错过。靠近歪曲空间时，画面上会弹出信息栏显示该空间的名称、KP加成条件、奖励限制以及战斗规则和技能是否生效。这些都会在之后的棋盘式战斗中详细解说。

大地图上会有少量的敌人在游荡，等级与出现位置都是固定的。对这样的敌人发起攻击或是受到攻击都会引发战斗，由我方发起攻击进入的战斗将会以敌人勇气值为0开始。注意战斗失败的话将会扣除所持KP总量的一定比例，所以要当心。

浮游在大地图上的莫古力是利用KP购物的商店。每个小章节中处于不同位置的莫古力贩卖的物品都不同，一共可以买到装备、饰品、召唤石和技能4类。看到莫古力出现的话怎么也要进去看看，说不定就有你想要的东西。KP不够也不用发愁，进入【000】章节后就有快速赚取的方法了。

大地图上随处可见散落的光之碎片，靠近之后按○键将其击碎就能吸收。每吸收4个碎片就随机获得一项技能。技能只在棋盘战斗中生效。而黑中透红的岩石可以用○键破坏，之后会出现绿色的光之道路，按△键就能沿着道路去到新的地方，一般都有宝箱在等着我们。



棋盘战斗

1. 当前角色　3. 技能　5. 当前援护角色
2. 敌方棋子　4. 当前获得KP　6. 混沌烙印



进入歪曲空间后，就会出现在特定的棋盘地图上。该棋盘上的敌人都以棋子表示，通常是银色的棋子。如果银色的棋子背上背有双剑，说明这个敌人比通常的敌人要强。如果是金色的棋子，表示这个敌人一定带有特殊能力，比如开场濒死状态但能力加成极高，要在战前好好确认其饰品来拟定作战计划。如果是西洋棋中主教状的棋子（个头比较大，带有棕色），那么这个敌人的能力比起该棋盘的水平线要强上很大一截，没有自信的话不建议挑战。连续挑战敌人胜利也会使获得的KP成倍增长，因此要尽量造成Chain的连锁，这一点可以借助技能做到。

在进入歪曲空间之前看到的信息栏的内容会如实反映在该空间的棋盘上。KP加成条件代表着玩家在棋盘中的战斗完成规定条件后获得AP即可加成（比如90秒之内完成战斗之类的）。奖励限制则是指进入该空间的等级限制，如果低于规定的等级标准，则按照差值增加初始获得KP值。反之高于等级限制就会倒扣KP值——但是无论倒扣多少，都只在本空间中生效，离开空间后是不会从总值中扣除的。战斗规则则是可以由自己设定的，有持化勇气值的，也有加强EX模式持续时间的，不过在故事模式中大都不允许改动。在地图上收集光之碎片或是在莫古力商店购入的技能则可以在这里使用，比如将以玩家为中心十字延展出去的敌人都绑在一起让玩家连续挑战赚取KP值，又或是让玩家以EX槽全满的状态开始战斗，种类多种多样。

棋盘上如果有除玩家以外的角色在场，那么他将作为该空间的援护角色来帮助玩家。但是在章节【000】中，在场的援护角色也会变成强大的挑战对象，战斗一次过后不论胜败都会消失。

另外要说明的是，虽然在例图中没有出现，但实际上棋盘上偶尔会有宝箱、召唤石、圣水瓶、凤凰之羽和纹章存在。宝箱中装有技能或道具饰品（红色宝箱则先需要击败敌人才能获得道具饰品）；调查召唤石可以直接获得召唤兽；圣水瓶则是让队伍全员HP与EX槽补满的道具；凤凰之羽可以让死亡的队伍成员复活；纹章则会对玩家角色带来各种各样的正面或负面影响（比如攻击力上升，饰品不会损坏等）。活用这些道具能让战斗更加轻松。

在棋盘上按下SELECT键可以调查整个棋盘的敌人配置状况。另外虽然已经说了很多遍了但还是要重复——进入【000】章节后有快速赚取KP的方法，所以如果不是要收集宝箱的话，就不用干掉每一个敌人，只要清理必经路线上的敌人就好了。到达混沌烙印处调查就能离开棋盘或是进

流程简述

【012】第12次战斗（12回目の战い）

章节名称	操作角色	召唤石
序章：圣域へ	闪电	—
1章：新たな敌	闪电	—
2章：摇るぎない瞳	梵	イフリート
3章：手挂かり	拉格纳	カーバンクル
4章：想いの行方	尤娜	ラムウ
5章：选择	闪电	オーディン
6章：形なき真实	凯因	シヴァ
7章：仲间	蒂菈	マジックポッド
终章：记されぬ战い	闪电、梵、拉格纳、蒂菈与尤娜的五人团队	—

※【012】章节完成后，故事模式开启【013】章节；对战模式开启ラビリンス；收藏选项下开启ミュージアム；PP商店可以购入【000】章节。



【013】最后的战斗（最后の战い）

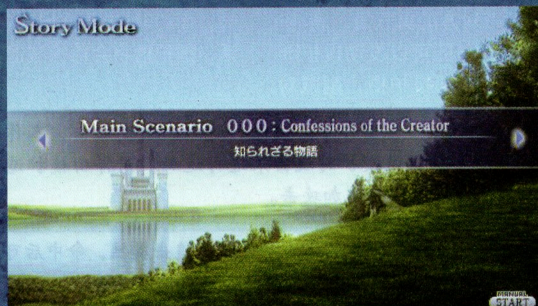
章节名称	操作角色	召唤石
序章：最后の希望	光之战士	—
1章：迷いの先に	克劳德	—
2章：知惠か勇气か	洋葱骑士	デモンズウォール
3章：意思が示す道	蒂娜	—
4章：月の导き	塞西尔	メーガス三姉妹
5章：托された力	泰达	リヴァイアサン
6章：梦の蕾	费里奥尼尔	—
7章：孤高の决意	斯考尔	アレクサンダー
8章：信じる气持ち	吉坦	—
9章：お宝探し	巴兹	フェニックス
10章：遗志を继ぐ者	光之战士	バハムート
终章：轮回の终わり	上述主角中选出五人团队	—



【000】不为人知的故事（知られざる物语）

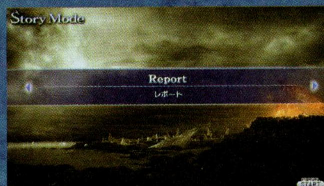
本章将无视秩序与混沌阵营的区别，任意搭配五人团队进行攻略。

流程攻略
首先利用传送点来到“アースの洞窟”，然后完成“腐りゆく大地の裂け目”。
↓
利用传送点来到“クレセントレイク”，进入“コーネリア平原”，然后完成“ルフェイン南のひずみ”。
↓
利用传送点来到“试练の城”，然后完成“乗り越えた试练のひずみ”。
↓
接着步行前往“混沌の大陆”，然后完成“束缚と逃亡のひずみ”。
↓
利用击碎岩石后出现的光之道路来到“混沌の大陆”浮岛上，然后完成“あまねく不幸のひずみ”与“ひとつの救济のひずみ”。
↓
最后完成深处的“混沌の果て”，攻略结束。
※KP赚取法请参看本辑“秘技大放送”。



报告书（レポート）

报告书模式下，对着有蓝色字体的页面点击□键选择，就能开启相关的小故事。注意如果该故事的主角还不能使用，那么将无法进行该章节的游戏。以下是所有章节的开启方式及操作角色。



号码	开启条件	操作角色
01	完成【012】1章	库迦
02	完成【012】2章	蒂娜
03	完成【012】4章	无战斗
04	完成【012】6章	无战斗
05	完成【012】7章	萨菲罗斯、克劳德
06	攻略【012】8章“创られた命のひずみ”	凯因
07	完成【012】8章	克劳德
08	完成【013】序章	香托托、巴兹
09	完成【013】2章	洋葱骑士
10	完成【013】5章	无战斗
11	完成【013】6章	无战斗
12	完成【013】9章	巴兹、泰达
13	攻略【013】终章“异界へ续くひずみ”	无战斗
14	攻略【013】终章“创られた命のひずみ”	无战斗
15	攻略【013】终章“引き继がれる记忆のひずみ”	吉坦、洋葱骑士
16	攻略【013】终章“束缚と逃亡のひずみ”	光之战士、洋葱骑士、塞西尔
17	攻略【013】终章“燃えさかる业火のひずみ”	光之战士
18	攻略【000】“腐りゆく大地の裂け目”	普莉修
19	攻略【000】“ルフェイン南のひずみ”	吉尔伽美什
20	完成【000】“混沌の果て”	无战斗
※普莉修与吉尔伽美什属于隐藏人物，获得方法请参看本攻略最后。		

故事模式

1 勇气值	3 地图勇气值	5 EX槽	7 EX核心	9 特殊移动图标
2 HP	4 召唤石	6 援护槽	8 目标方位	10 条件饰品状态



攻击

玩家将与敌人在3D地图上展开一对一的战斗。胜利的条件是使用HP攻击将对方的HP降为0，但HP攻击的伤害值则由勇气攻击来决定。

角色头像旁边的大号数值就是当前勇气值，而两人血槽之间的数值则是当前的地图勇气值。战斗开始时角色会持有一定数值的基本勇气值。当角色使用勇气攻击命中对方时，对方的勇气值会遭到削减，而攻击者的勇气值则会加上对方遭到削减的部分。角色当前的勇气值就等于HP攻击命中后的伤害，也就是说如果角色勇气值增加到超过对方的HP上限，那么就能造成一击必杀。

HP攻击命中对方后，勇气值会归0，然后慢慢回复到基本勇气值。但是，如果是被对方的勇气攻击将勇气值扣到0以下，那么就会进入“勇气崩坏（BRAVE BREAK）”状态。在这种情况下，攻击方除了获得对方减少的勇气值外，还能一口气加算地图勇气值；而勇气崩坏状态下的角色的勇气值将会以红色表示，一部分召唤兽将无效，且此时HP攻击不造成任何伤害。解除勇气崩坏的方法有两种：一是等待勇气值自动恢复到基本值，另一种则是用HP攻击命中对方使勇气值复位。



攻击强度

如果双方的攻击撞到一起了，则需要进行攻击强度的判定。本作中将攻击强度分为了弱、中、强三个档次。会被普通防御弹反的是“弱”强度（大部分勇气攻击属于这个范围）；能够成功防御但玩家自己也会进入踉跄的是“中”强度；无法防御的则是“强”强度（大部分HP攻击属于这个范围，带有“GUARD CRUSH”的图标）。

近身攻击下同强度的攻击会产生相杀，两者都会进入踉跄状态。而不同强度的近身攻击撞击后，强度排名高就能击溃强度排名低的攻击，对对方造成伤害。远程攻击则有少许区别，“弱”、“中”强度的同强度攻击相杀后会自行消失或反弹，“强”强度的攻击则相互之间不会造成任何干涉。

防御

装备了相关基本技能后，按下R键可以进行防御。在防御的持续过程中，近身弱、中攻击会被弹反，此时被弹反一方会进入踉跄状态，无法闪避对方的反击。远程弱、中攻击被防御则会被弹开，若是瞬间防御还可以按照原有的轨道将其反弹回去。注意防御结束后的一瞬间会进入无防御硬直状态，如果对方此时进行攻击将无可挣扎。

另外所有的特殊移动与冲刺、以及部分招式会自带“魔法防御（魔法ガード）”效果，在行动中可以无视远程魔法弱攻击。

回避

装备了相关基本技能后，按下R+×可以进行回避。回避的同时推动滑杆可以做出特定的回避动作。推前是前空翻，动作完毕后角色在空中；推后是往后小跳一步，推左右是侧回避，这三种回避发动后角色所处位置与发动前相同。回避中是完全无敌的，但是在回避动作结束的瞬间会有非常短暂的硬直。这个硬直可以让角色采取攻击行动来取消掉，但是切记要小心被对方用HP攻击杀掉。注意在空中进行回避后，跳跃次数会立刻归0，在落地、受到攻击或是使用特殊移动之前无法跳跃。

EX模式

收集散落在场上的EX源（获得以后角色身上会浮现淡蓝色光点）和一定时间后出现的EX核心，会使角色的EX槽上涨。EX槽加满后会变为橙色。此时按下R+□就会进入EX模式。进入EX模式的角色自身能力会得到各种各样的强化，详情请参照后文角色分析部分。发动EX模式时还能将对方的援护槽清空。

EX炸裂技 在EX模式下，利用HP攻击命中对方后，在限定时间内按下□键，就能启动EX炸裂技。除了扣除当前勇气值的伤害外，根据在EX炸裂技中玩家输入的各种QTE准确度，角色还会进行追加伤害。而受到伤害的一方此时要连打○键来提升防御力，注意并非点得快就好，超过防御力+10的部分以后，最上方的区域是防御力-5。



EX崩坏 当对方进入EX模式后，利用援护对对方造成伤害，就会造成EX崩坏。此时对方的EX模式将被强制解除归0，而攻击方还能得到地图勇气值。

EX复仇

当EX槽满的情况下遭到对方的攻击时，同时按下R+□就能发动EX复仇。发动EX复仇后，将消耗掉所有的EX槽，同时弹开对方的攻击，再停止时间，使对方接近5秒无法做出任何行动。此刻即使使用勇气攻击也不会终止EX复仇。

但是看来非常强力的EX复仇也有要注意的地方。首先EX复仇不会进入EX模式，角色能力不会得到强化，自然也无法使用EX炸裂技。其次EX复仇不会像EX模式那样清空对方的援护槽，因此受到攻击时对方仍然可以使用援护切换来逃脱，此时EX复仇将被强制终结。然后EX复仇中，如果对方在受到伤害时也发动EX复仇，那么我方的EX复仇时间将被强制终结，切换为对方的EX复仇时间。最后，对方可以直接发动EX模式来消除EX复仇时间，还能进入EX模式强化自身能力。

综上所述，EX复仇在对方没有援护槽和EX槽时是非常强力的大伤害技。而当对方有援护槽时，则最好放弃之前的勇气攻击，直接以单发HP攻击招呼，不给对方发动援护切换的机会。当对方满EX槽时，EX复仇则基本起不到什么作用，不用为好。

会心一击

战斗中对对方造成的伤害数字如果是以黄色字体显现出来，说明我方对对方造成了会心一击。与前作不同的是，会心一击的下限伤害由前作的5倍降低到了2倍。另外会心一击的发动概率也有所变动，勇气回复为基本值的过程中发动勇气攻击命中会心率仍为100%，但弹反后的会心率由50%减少到了25%，防御后硬直时间内被对方攻击的话，会心率则是100%。EX模式下勇气攻击会心率为50%，EX炸裂技发动时会心率为100%。

援护攻击

本作中新增了援护系统。在角色的HP槽下方有一段两阶段的槽，蓄满的部分会变成橙色。援护槽蓄满1阶段时，按下L+○可以发动援护勇气攻击，消耗1段援护槽，削减对方的勇气值。满2阶段时，按下L+□可以发动援护HP攻击，消耗全部援护槽，削减对方的HP，威力等同于角色当前勇气值。援护出现后使用的招式和位置则是根据我方与对方的位置来决定的，可以在角色设定中进行查看。援护槽通过攻击行动增长，而约3秒内不作出攻击行动的话，援护槽将会徐徐减退。

激突连携 前作中无法进行追加的激突攻击，本作中可以通过援护的攻击来进行追加。同样由援护造成的激突，也可以由玩家进行追加攻击。

追击连携 援护的攻击如果带有追击属性，命中后可以按下×键追击到对方的身后进行追击连携。

援护锁定

成功攻击对方的援护，或是将其近距离招式相杀或防御，都会造成对方进入援护锁定状态。该状态将会持续10秒以上，期间内角色无法使用援护。

另外使用1阶段的援护切换也会进入援护锁定状态，因为这算是援护被攻击。

援护崩坏 若是角色在EX模式下攻击到对方的援护，将会发动援护崩坏，不仅能够得到援护锁定的效果，同时还会获得地图勇气值。同理，在EX模式下攻击命中，对方发动援护切换的话，也会产生援护崩坏的效果。

但是将其近距离招式相杀或防御则不会启动援护崩坏。

援护切换

当援护槽在1阶段以上，受到对方的攻击时，可以按下L+○发动援护切换。角色将以援护角色代替自己受创，自身则移动到对方的上方或下方。此时角色必定会陷入援护锁定状态，且因为对方的招式还在继续打出，大范围的招式也有可能继续命中我方角色。

但如果援护槽满的情况下，按L+□发动消耗所有援护槽的援护切换，角色在移动到对方上下方时还会带上最强级别的防御。



能够弹开对方的攻击。此刻角色也不会陷入援护锁定状态。

但要注意的是，使用了援护切换后，场上所有的EX源都会自动被对方吸收。

援护回复

当角色陷入勇气崩坏的危机或是崩坏中时，对对方的勇气攻击造成会心一击的话，援护槽将一口气上升一个阶段。若是角色处于濒死的情况下，对对方的HP攻击造成会心一击，援护槽将会立刻补满。

场景互动

战斗地图中有着各式各样的柱子、墙壁或滑行轨道之类的机关，当角色靠近这些地方时，画面上会出现指示着方向的黄色箭头。此时按下△键就能做出利用该机关的特殊移动（飞檐走壁与滑行什么的），可以快速切换所处位置，最大限度利用地形等场景优势。另外地图中的一些建筑是可以破坏的，只要利用招式中写有“MAP BREAK”属性的招进行攻击就行。

召唤兽

在故事模式中的棋盘上以及莫古力商店中，玩家可以获得或以KP购买召唤石。将其装备在角色身上之后，就能在战斗中使用了召唤兽。召唤兽分为两种类型，一种是自动召唤的，在召唤兽的名字后面会有“AUTO”字样，这种类型的召唤兽会在战斗中满足条件时被自动召唤出来施以相应效果，例如“カーバンクルAUTO”就会在角色的BRV为0时发动，将对方的BRV值复制为自己的数值；另一种则是没有AUTO字样的手动召唤兽，玩家可以随时在战斗中通过R+○将其召唤出来。

在每场战斗中只能装备一颗召唤石，而且召唤兽有着使用次数限制，超过之后必须进行充电，需要经过一定场次的战斗后才能再次召唤。在角色设定菜单下的召唤兽菜单中选择“リザーブする”，就能对召唤兽进行从1到5的顺序设定，这样在设定为1的召唤兽进入充电后，会自动装备设定为2的召唤兽，省去了手动调整的麻烦。



全召唤石效果解析

虽然在对战模式中，大部分的玩家都不会采用可以使用召唤石的模式。但在攻关过程中，无可否认召唤石是至关重要的道具，使用得当可以让自己更快取得胜利。即使纯想练技术的玩家，带上反击系的召唤石，也可以防止电脑关键时刻耍赖。所以了解各召唤石的效果是很有必要的。

召唤石大致上可以分为AUTO系和手动系。手动系的召唤石数量远远超过AUTO系，但是需要玩家自己判断发动时机。如果发动时机掌握得好，可以产生绝大的效果；反之不仅仅是失效，更有可能对自己造成阻碍。与之相对的，AUTO系的召唤石即使名称与手动系相同，效果也比较低，但发动时机由系统帮你掌控，不需要自己操心，比较适合初学者上手。建议还没使用过召唤石的玩家先用AUTO系的召唤石熟悉系统，等熟练掌握后再换为手动系。

AUTO

名称	技名	效果	发动时机
イフリートAUTO	地獄の火炎	将自己的勇气值变为1.5倍	得到地图勇气值时
シヴァAUTO	ダイヤモンドダスト	一段时间内，阻止对手勇气值上升	对手勇气值为0时
ラムウAUTO	裁きの雷	一段时间内，封印对手的召唤	对手得到地图勇气值时
カーバンクルAUTO	ルビーの光	将对手勇气值变为跟自己相同	勇气值为0时
マジックポットAUTO	ものまね	复制对手的勇气值	对手勇气值达到基本值的3倍时
デモンズウォールAUTO	护りの障壁	一段时间内，保护勇气值	勇气值为基本值一半时
メーガス三姊妹AUTO	デルタアタック	将对手勇气值减半，并在一段时间内将对手基本勇气值减半	对手得到地图勇气值时
オーディンAUTO	斩铁剑	50%的几率让对手勇气崩坏	陷入败北的危机时
フェニックスAUTO	转生の炎	一段时间内，封印勇气崩坏状态，并将勇气回复到基本值	勇气值为基本值一半时
アレクサンダーAUTO	圣なる审判	一段时间内，固定勇气值	得到地图勇气值时
リヴァイアサンAUTO	大海啸	一段时间内，让对手勇气值降低	对手得到地图勇气值时
バハムートAUTO	オーラ	一段时间内，勇气值持续上升	勇气值为基本值一半时

手动

名称	技名	效果
イフリート	地獄の火炎	将自己的勇气值变为1.5倍
シヴァ	ダイヤモンドダスト	一段时间内，阻止对手勇气值上升
ラムウ	裁きの雷	一段时间内，封印对手的召唤
カーバンクル	ルビーの光	将对手勇气值变为跟自己相同
マジックポット	ものまね	复制对手的勇气值
デモンズウォール	护りの障壁	一段时间内，保护勇气值
メーガス三姊妹	デルタアタック	将对手勇气值减半，并在一段时间内将对手基本勇气值减半
オーディン	斩铁剑	50%的几率让对手勇气崩坏
フェニックス	转生の炎	一段时间内，封印勇气崩坏状态，并将勇气回复到基本值
アレクサンダー	圣なる审判	一段时间内，固定勇气值
リヴァイアサン	大海啸	一段时间内，让对手勇气值降低
バハムート	オーラ	一段时间内，勇气值持续上升
チョコボ	チョコボキック	将双方的勇气值随机设定
モーグリ	モーグリダンス	使用时随机出现一种召唤兽效果
マンドラゴラ	光合成	一段时间内，勇气值能够快速回复到基本值
ボム	自爆	一段时间后发动，对对手的勇气值造成与自己勇气值相等的伤害
アスラ	王妃の加护	让对手的召唤石进入“破坏”、“封印”或“强制发动”其中一种状态
タイタン	大地の怒り	一段时间内，每当受到HP伤害时，勇气值变为3倍
アトモス	重力物体199	一段时间内，每当受到HP伤害时，吸收对手2倍勇气值
铁巨人	なぎはらい	一段时间内，每当造成HP伤害时，将对手的勇气值减半
サボテンダー	はりせんぼん	将对手的勇气值减去1000
トンベリ	みんなのうらみ	一段时间后发动，对对手的勇气值造成与自己已受HP伤害相等的数值伤害
モルボル	臭い息	一段时间内，双方距离越近，对手的勇气值下降得越快
ランドウォーム	吸い入み	一段时间内，双方距离越远，对手的勇气值下降得越快
オルトロス	タコじるしのすみ	一段时间内，对手看不到双方的勇气值
テュポーン	はないき	将对手的勇气值其中1位数变为0
デスゲイズ	レベル5デス	将5的倍数的勇气值崩坏
ベヒーモス	おたけび	勇气值瞬间变为2倍，之后快速下降
コヨコヨ	加速装置	勇气值瞬间变为1/2，之后快速上升
リッチ	土の秘法	15秒后发动，将对手勇气值变为0
マリリス	火の秘法	5秒后发动，将对手勇气值固定
クラーケン	水の秘法	15秒后发动，交换双方的勇气值
ティアマット	风の秘法	20秒后发动，将自己的勇气值变为3倍
スカルミリョーネ	咒い	当对手使用召唤时，将对手的勇气值变为0
カイナッツォ	大津波	当对手使用召唤时，将对手的勇气值固定
バルバシリア	ミールストーム	当对手使用召唤时，交换双方的勇气值
ルビカンテ	火炎流	当对手使用召唤时，将自己的勇气值变为3倍
ギルガメッシュ	エクスカリバーorエクスカリパー	随机发生“勇气值变为3倍”或“勇气值变为1”
アルテマウェポン	フレアスター	一段时间后，对手勇气崩坏
オメガ	波动炮	一段时间内，对手勇气值大幅下降
カルコブリーナ	ひとみ	解除对手的勇气崩坏状态
バブイルの巨人	ルナティックレイ	将双方勇气值总和的30%转移到地图勇气值
シルドラ	サンダーストーム	将发动中的召唤兽效果消去
圣天使アルテマ	完全アルテマ	一段时间内，被援护崩坏或EX崩坏时，自己也能获得地图勇气值
死の天使ザルエラ	ディバインデス	对手的勇气值达到9999时，让对手勇气崩坏
ブリュンヒルデ	ムスペルフレイム	让地图勇气值变为2倍，一段时间内，基本勇气值也变为2倍
ヘカトンケイル	ガイアサルヴォー	将地图勇气值变为0

角色整备

在任意模式下进入角色选择画面时，都可以进行角色的个人整备。

选项	作用
アビリティ	设定角色的招式与能力
アイテム	装备武器与防具
アクセサリ	装备饰品
召唤兽	装备召唤兽
アシスト	设置援护角色
レベル调整	调整角色的等级
ショップ	购买道具与饰品
ミッション	确认任务的列表
バトルライズ	确认战斗生成素材的列表
EXモード	确认EX模式下EX炸裂技与能力提升的详情
バトルTIPS	确认战斗中的诀窍与提示
プレイプラン	设定游戏计划
カレンダー	确认日历
オプション	可以进行游戏基本的设定

技能（アビリティ）

技能是角色进入战斗所必须要装备的，进攻、防御、回避都从这里开始。每个角色一开始拥有一定的CP，而装备技能同样需要消耗一定的CP，因此一开始是无法装备所有技能的。通过战斗会得到AP点数，用来增加技能的熟练度。当技能的熟练度加满后会形成Master图标，此时该技能的消耗CP值会减少约一半，这样就可以再装备更多的技能了。角色的CP值总量与技能数均会随着角色等级上升而逐渐增加。

技能可以粗略分为攻击技能与基本技能，详细分别如下：

・攻击技能

攻击技能的发动位置分为地面与空中两种，每个位置最大可以装备三个技能，分别对应攻击键、上方向+攻击键与下方向+攻击键（地面为对手所在方向和对手相反方向）。类型分为勇气攻击与HP攻击，对应的攻击键分别为○和□。在设置攻击技能的时候，左下角会显示该技能的追加效果，大致有以下几种：

●激突：可以将对方大幅度吹飞，撞到墙壁会追加伤害。

●追击：可以按×键进行追击，施展勇气攻击与HP攻击的二择。

●魔法ガード：该技能发动时可以起到防御对方魔法弱强度攻击的效果。

●ガード：该技能发动时可以起到防御对方一切可防御技能的效果。

●吸引：具有将对方吸引至攻击判定发生范围内的效果。

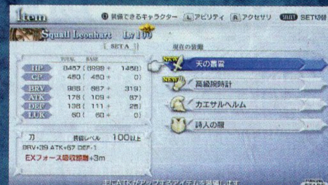
而当该技能旁标识有金色菱形的时候，代表将该技能练满会出现新的派生技能追加在这个技能之后。派生技能大都是HP攻击，所以务必要将这种技能练满。

・基本技能

基本技能则分为行动技能、辅助技能与特殊技能。行动技能是对角色攻击以外的动作进行强化或追加，例如回避与防御就需要在这里进行装备；辅助技能是对玩家的操作进行辅助，比如自动受身、自动输入EX炸裂技后的追加指令；特殊技能则是装备后时常生效的BUFF类技能，例如增加跳跃上限次数、提升魔法防御力等等。注意在基本技能下如果看到有金色菱形，则代表将该技能练满会出现新的同种类进化技能，例如将移动速度增加的技能练满，就会出现大幅度增加移动速度的技能。

道具（アイテム）

在"《异说》系列"中，道具仅仅代表身上的装备。在道具中，可装备的部分分为武器、手、头、体，分别影响着攻击力（ATK）、防御力（DEF）、初始勇气值（BRV）与HP。同一部位的装备也有类别之分，指向该装备时按下□键就能看到可以装备的角色。但是一开始就装备强力武器未免会失去平衡，因此强力的装备通常带有等级限制，分别为Lv30、Lv60、Lv90与Lv100。另外还有一些装备为角色的专用武器，其他人是无法装备的，比如"暗黑之剑"，就只有《FFIV》的主角塞西尔才可以装备。想要发挥这个角色的最高攻击力，就得拿到这些武器。专用武器一般是通过该角色的下级武器在商店中进行转换一步一步得来。下级武器可以在商店中用GIL直接购买，而转换所需的素材就得通过莫古力商店以及战斗生成来获得了。



饰品（アクセサリ）

饰品主要是用来提升角色的附加能力。游戏中一共有四个种类的饰品，分别是基本饰品、条件饰品、独立饰品和素材饰品。

●基本饰品：装备之后可以提升些微的能力。

●条件饰品：满足一定的条件之后发挥效果，能够按倍率提升基本饰品的能力。

●独立饰品：装备后可以大幅提高能力，但是不受条件饰品影响。

●素材饰品：主要用来组合出其余的道具与饰品。

其中需要详细说明的是条件饰品和素材饰品。条件饰品会按照装备的个数来提高倍率。比如物理攻击伤害+7%的基本饰品装备一个，然后装备一定条件下效果提升1.5倍的条件饰品9个，满足条件之后公式变为7%×1.5=269%，物理攻击伤害差不多提高了2.5倍以上，战斗中这些条件饰品满足后的提升倍率会显示在左上角。当然实际战斗中是很难满足这种条件的，因为饰品的装备有着限制：金五星的饰品只能装备一个，A等级饰品两个，B等级饰品三个，C等级饰品无限制。

素材饰品则可以在商店中进行道具交换，集齐指定的素材饰品后就能交换到指定的道具。素材饰品主要有两个获得方式：一是随着故事进行以及所持金额的增加，商店中会逐渐进货，直接用GIL可以买到。二是依靠之后将会详细介绍的战斗生成（バトルライズ）系统来得到。

援护设定（アシスト）

在这里可以设定使用的援护角色。援护使用的招式是固定的，使用招式的条件要看招式名称前的图标——蓝色小人代表玩家角色，红色小人代表对方；下亮上暗代表在地面，下暗上亮代表在空中。如果一个招式前面跟的是红色小人加下亮上暗的图标，代表这招的发动条件为对方在地面上。招式后面跟的图标则是代表援护角色出现的位置，蓝色小人代表在玩家附近出现，红色小人代表在对方身旁出现。



等级调整（レベル调整）

在这里可以设定使用角色的等级。虽然可以用来在【000】章节里刷KP，不过最多的还是在对战时调整自己的等级来配合对手做出公平的战斗。另外这个等级调整无法用来赚取EXP，因为经验值的获得量是按照角色原本等级计算的。

商店（ショップ）

用GIL购买道具与饰品的地方，也可以进行素材与饰品的交换（有TRADE字样的可以看到交换所需要的具体素材）。注意最后的ETC比较特殊，可以让角色增加一个饰品槽，或是让角色装备其原本无法装备的道具。

任务（ミッション）

虽然专门做成了一个选项，不过玩家平时也不用太过在意。这是对玩家在游戏过程中达成一定条件后所进行奖励的系统。比如奖励条件中就有“入手KP突破500”、“连锁战斗累积超过100次”等等。当然若是想全任务达成的玩家可以来这里查询任务的具体条件。条件不明的任务，在达成一半后就会公布条件了。

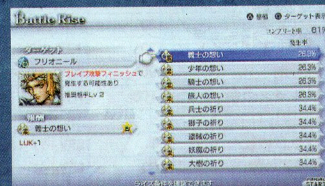
EX模式确认（EXモ-ド）

主要用于确认角色进入EX模式后会有怎样的能力提升。

战斗生成（バトルライズ）

在战斗中，达成一定的条件就能凭空生成素材饰品，这就是战斗生成系统。在角色设定的战斗生成列表中，可以查看到部分目标素材饰品如何获得。列表中记载的内容为“打哪个角色（哪张地图）”、“做什么动作”、“生成概率为多少”以及“生成怎样的素材饰品”这四项。比如图中所示目标为Lv2的费里奥尼尔，利用一套完整的勇气攻击打完他，就有26.3%的几率生成“义士の想い”这件饰品。注意要战斗胜利才能得到这件饰品。

那么无论如何也生成不了的情况下该怎么办？首先要做的就是提高自己的等级，随着玩家等级上升，生成的概率也会慢慢提高；其次是提高目标角色的等级，目标等级越高，生成越容易，最低不能低过列表上的推荐对手等级；再者是装备上提高LUK数值的饰品，这个数值关系到生成概率，配合条件饰品能够进一步提高生成概率；最后就是可以在PP商店里买到“バトルライズ确率アップ”，因为只对接下来的一场战斗生效，因此最好在战前购入。



战斗小贴士（バトルTIPS）

很多人都会忽略这个地方，其实这里是比较重要的部分。除了能够查看战斗方面的知识外，重要的是能够确认每个角色的推荐战术，想要了解一个角色的话，最好是去看一看这里。

角色专用武器一览

名称	装备等级	能力	特殊效果	装备者	获得方法
レイピア	30	ATK+27	–	光之战士	24600GIL
フレイムソード	30	ATK+40	伤害减弱+5%		レイピア×1、ヒヒイロカネ×1、勇者の想い×5、61000GIL
ブレイブハート	90	ATK+63	伤害减弱+7%		フレイムソード×1、エレクトラム×1、勇者の愿い×5、158000GIL
バーバリアンソード	100	ATK+68	伤害减弱+10%、会心一击提升微弱效果		ブレイブハート×1、导かれし光×1、勇者の祈り×5、182800GIL
クレイモア	1	ATK+24、DEF–2	–	加兰德	16100GIL
オーガキラー	30	BRV–84、ATK+44	EX源吸收量+5%		クレイモア×1、ヒヒイロカネ×1、猛者の想い×5、61000GIL
バイキングアクス	90	BRV–70、ATK+65	EX源吸收量+7%		オーガキラー×1、エレクトラム×1、猛者の愿い×5、158000GIL
ギガントアクス	100	BRV–80、ATK+70	EX源吸收量+10%、アンチEX的微弱效果		バイキングアクス×1、轮回の暗×1、猛者の祈り×5、182800GIL
オベリスク	30	HP–268、ATK+31、DEF–2	–	费里奥尼尔	32840GIL
リーベルアーミー	30	HP–377、ATK+44、DEF–2	多余的HP转化为BRV		オベリスク×1、ヒヒイロカネ×1、义士の想い×5、61000GIL
ロンギヌス	90	HP–288、ATK+66、DEF–1	多余的HP转化为BRV		リーベルアーミー×1、エレクトラム×1、义士の愿い×5、158000GIL
ワイルドローズ	100	HP–328、ATK+70、DEF–1	多余的HP转化为BRV\会心一击提升微弱效果		ロンギヌス×1、青年の梦×1、义士の祈り×5、182800GIL
オベリスク	30	HP–268、ATK+31、DEF–2	–	皇帝	32840GIL
ダイヤメイス	30	HP+376、BRV–84、ATK+40、DEF+2	EX源吸收距离+1m		オベリスク×1、ヒヒイロカネ×1、暴君の想い×5、61000GIL
デモンズロッド	90	HP+287、BRV–70、ATK+63、DEF+1	EX源吸收距离+2m		ダイヤメイス×1、エレクトラム×1、暴君の愿い×5、158000GIL
マティウスの悪意	100	HP+327、BRV–80、ATK+68、DEF+1	EX源吸收距离+3m、アンチEX的微弱效果		デモンズロッド×1、支配の欲望×1、暴君の祈り×5、182800GIL
レイピア	30	ATK+27	–	洋葱骑士 暗黑之云	24600GIL
ティルヴィング	30	ATK+40	伤害+5%		レイピア×1、ヒヒイロカネ×1、少年の想い×5、61000GIL
キングスソード	90	ATK+63	伤害+7%		ティルヴィング×1、エレクトラム×1、少年の愿い×5、158000GIL
オニオンソード	100	ATK+68	伤害+10%、不意打ち的微弱效果		キングスソード×1、たまねぎ×1、少年の祈り×5、182800GIL
いやしの杖	1	BRV+17、ATK+11	–		4090GIL
いましめの杖	30	BRV+41、ATK+38	BRV基本值回复力+50%		いやしの杖×1、ヒヒイロカネ×1、妖魔の想い×5、61000GIL
あやかしの杖	90	BRV+34、ATK+62	BRV基本值回复力+75%		いましめの杖×1、エレクトラム×1、妖魔の愿い×5、158000GIL
永远の暗	100	BRV+39、ATK+67	BRV基本值回复力+100%、アンチEX的微弱效果		あやかしの杖×1、うつろいの云×1、妖魔の祈り×5、182800GL
ブロードソード	1	ATK+4	–	塞西尔	500GIL
暗黑の剑	1	ATK+20	暗黑の力（1/3）		ブロードソード×1、さびた金属片×1、骑士の想い×3、9300GIL
传说の剑	30	ATK+42、DEF–2	パラディン时DEF+1		暗黑の剑×1、ヒヒイロカネ×1、骑士の想い×2、9300GIL
光の剑	90	ATK+64、DEF–1	パラディン时DEF+1		传说の剑×1、エレクトラム×1、骑士の愿い×5、158000GIL

名称	装备等级	能力	特殊效果	装备者	获得方法
ライトブリンガー	100	ATK+69、DEF−1	パラディン时DEF+1、不意打ち的微弱效果	塞西尔	光の剑×1、ふたつの姿×1、骑士の祈り×5、182800GIL
漆黑の剑	100	ATK+69、DEF−1	暗黑骑士时ATK+1、会心一击率提升微弱效果		光の剑×1、ふたつの姿×1、骑士の祈り×5、182800GIL
ウィザードロッド	30	HP+303、BRV−68、ATK+31、DEF+2	−	高贝兹	33870GIL
リリスのロッド	30	HP+367、BRV−84、ATK+40、DEF−2	伤害+5%		ウィザードロッド×1、ヒヒイロカネ×1、魔人の想い×1、61000GIL
アスラのロッド	90	HP+287、BRV−70、ATK+63、DEF+1	伤害+7%		リリスのロッド×1、エレクトラム×1、魔人の愿い×5、158000GIL
ゼロムスの结晶	100	HP+327、BRV−80、ATK+68、DEF+1	伤害+10%、火事场の力的效果		アスラのロッド×1、ひとつの心×1、魔人の祈り×5、182800GIL
スピア	1	HP−86、ATK+8、DEF−2	−	凯因	1140GIL
暗黑龙の枪	1	HP−195、ATK+22、DEF−2	−		スピア×1、ミスラの乳齿×1、骑士の想い×5、9300GIL
圣龙の枪	30	HP−377、ATK+44、DEF−2	援护槽维持时间+10%		暗黑龙の枪×1、ヒヒイロカネ×1、龙骑士の想い×5、61000GIL
ランスオブアベル	90	HP−288、ATK+65、DEF−1	援护槽维持时间+20%		圣龙の枪×1、エレクトラム×1、龙骑士の愿い×5、158000GIL
ハイウィンド	100	HP−328、ATK+70、DEF−1	援护槽维持时间+30%、火事场の力的效果		ランスオブアベル×1、里切りの代偿×1、龙骑士の祈り×5、182800GIL
レイピア	30	ATK+27	−	巴兹	24600GIL
チョコボブレイド	30	ATK+40	リジェネ回复量+10%		レイピア×1、ヒヒイロカネ×1、旅人の想い×5、61000GIL
晓の剑	90	ATK+63	リジェネ回复量+15%		チョコボブレイド×1、エレクトラム×1、旅人の愿い×5、158000GIL
ドルガンの剑	100	ATK+68	リジェネ回复量+20%、キューソネコカミ的效果		の剑×1、风のかがやき×1、旅人の祈り×5、182800GIL
いやしの杖	1	BRV+17、ATK+11	−	艾克斯迪斯	4090GIL
ギードの杖	30	BRV+41、ATK+38	防御成功后BRV上升+5%		いやしの杖×1、ヒヒイロカネ×1、大树の想い×5、61000GIL
ムーア的微弱枝	90	BRV+34、ATK+62	防御成功后BRV上升+7%		ギードの杖×1エレクトラム×1、大树の愿い×5、158000GIL
エヌオーの杖	100	BRV+39、ATK+67	防御成功后BRV上升+10%、ガードカウンター的效果		ムーア的微弱枝×1、无の力×1、大树の祈り×5、182800GIL
打刀	1	BRV+25、ATK+22、DEF−2	−	吉尔伽美什	15420GIL
备前长船	30	BRV+41、ATK+40、DEF−2	EX源吸收量+3%		打刀×1、ヒヒイロカネ×1、豪杰の想い×5、61000GIL
虎铁	90	BRV+34、ATK+63、DEF−1	EX源吸收量+5%		备前长船×1、エレクトラム×1、豪杰の愿い×5、158000GIL
陆奥守	100	BRV+39、ATK+68、DEF−1	EX源吸收量+10%、ガードカウンター的效果		虎铁×1、エンキドウの翼×1、豪杰の祈り×5、182800GIL
いやしの杖	1	BRV+17、ATK+11	−	蒂娜	4090GIL
チェインフレイル	30	BRV+41、ATK+38	物理伤害减弱+10%		いやしの杖×1、ヒヒイロカネ×1、少女の想い×5、61000GIL
モーニングスター	90	BRV+34、ATK+62	物理伤害减弱+15%		チェインフレイル×1、エレクトラム×1、少女の愿い×5、158000GIL
マディンの角	100	BRV+39、ATK+67	物理伤害减弱+20%、会心一击率提升微弱效果		モーニングスター×1、秘められた魔力×1、少女の祈り×5、182800GIL
ギヤマンの钟	1	BRV−26、ATK+22、DEF+2	−	杰夫卡	13380GIL
ラミアのふえ	30	BRV−42、ATK+40、DEF+2	战斗开始EX+10%		ギヤマンの钟×1、ヒヒイロカネ×1、道化の想い×5、61000GIL
堕天使のふえ	90	BRV−35、ATK+63、DEF+1	战斗开始EX+15%		ラミアのふえ×1、エレクトラム×1、道化の愿い×5、158000GIL
妖星乱舞	100	BRV−40、ATK+68、DEF+1	战斗开始EX+20%、火事场の力的效果		堕天使のふえ×1、狂乱の微笑み×1、道化の祈り×5、182800GIL
ロングソード	1	ATK+6、DEF−2	−	克劳德	500GIL
バスターソード	1	ATK+22、DEF−2	−		ロングソード×1、フィガロの砂利×1、兵士の想い×5、9300GIL
フォースイーター	30	ATK+42、DEF−2	激突HP伤害+10%		バスターソード×1、ヒヒイロカネ×1、兵士の想い×5、61000GIL
バタフライエッジ	90	ATK+64、DEF−1	激突HP伤害+15%		フォースイーター×1、エレクトラム×1、兵士の愿い×5、158000GIL
フェンリル	100	ATK+69、DEF−1	激突HP伤害+20%、不意打ち的微弱效果		バタフライエッジ×1、真实の过去×1、兵士の祈り×5、82800GIL
クレイモア	1	ATK+24、DEF−2	−	萨菲罗斯	16100GIL
マサムネブレード	30	BRV+41、ATK+40、DEF−2	伤害+5%		クレイモア×1、ヒヒイロカネ×1、英雄の想い×5、61000GIL
正宗	90	BEV+34、ATK+63、DEF−1	伤害+7%		マサムネブレード×1、エレクトラム×1、英雄の愿い×5、158000GIL
片翼の天使	100	BRA+39、ATK+68、DEF−1	伤害+10%、アンチEX的微弱效果		正宗×1、星の生命×1、英雄の祈り×5、182800GIL
ソニックナックル	30	HP−468、BRV+59、ATK+27	−	蒂珐	22900GIL
ゴッドハンド	30	HP−659、BRV+83、ATK+40	伤害+5%		ソニックナックル×1、ヒヒイロカネ×1、拳士の想い×5、61000GIL
プレミアムハート	90	HP−522、BRV+69、ATK+63	伤害+7%		ゴッドハンド×1、エレクトラム×1、拳士の愿い×5、158000GIL
セブンスヘブン	100	HP−595、BRV+79、ATK+68	伤害+10%、不意打ち的微弱效果		プレミアムハート×1、背伸びパンツ×1、拳士の祈り×5、182800GIL
アルタイル	1	HP−159、BRV+35、ATK+13、DEF−2	−	斯考尔	3780GIL
リボルバー	1	ATK+22	−		アルタイル×1、鱼のウロコ×1、狮子の想い×3、16100GIL or 【013】7章“かつての行路のひずみ”
ランスオブスリット	30	ATK+40	EX核心吸收量+15%		リボルバー×1、ヒヒイロカネ×1、狮子の想い×5、61000GIL
クライム&ペナルティ	90	ATK+63	EX核心吸收量+20%		ランスオブスリット×1、エレクトラム×1、狮子の愿い×5、158000GIL
ライオンハート	100	ATK+68	EX核心吸收量+30%、不意打ち的微弱效果		クライム&ペナルティ×1、通常弹×1、狮子の祈り×5、182800GIL
风车	1	BRV−26、ATK+26、DEF−2	−	阿尔迪米西娅	22900GIL
ヴァルキリー	30	HP+376、BRV−84、ATK+40、DEF+2	EX源吸收量+3%		风车×1、ヒヒイロカネ×1、魔女の想い×5、61000GIL
カーディナル	90	HP+287、BRV−70、ATK+63、DEF+1	EX源吸收量+5%		ヴァルキリー×1、エレクトラム×1、魔女の愿い×5、158000GIL
シューティングスター	100	HP+327、BRV−80、ATK+68、DEF+1	EX源吸收量+10%、火事场の力的效果		カーディナル×1、时の齿车×1、魔女の祈り×5、182800GIL

名称	装备等级	能力	特殊效果	装备者	获得方法
ヴェガ	1	HP−231、BRV+51、ATK+22、DEF−2	−	拉格纳	14740GIL
マシンガン	30	HP−377、BRV+83、ATK+40、DEF−2	物理伤害减弱+10%		ヴェガ×1、ヒヒイロカネ×1、铳士の想い×5、61000GIL
グレートマシンガン	90	HP−288、BRV+69、ATK+63、DEF−1	物理伤害减弱+15%		マシンガン×1、エレクトラム×1、铳士の愿い×5、158000GIL
机铳ラグナロク	100	HP−328、BRV+79、ATK+68、DEF−1	物理伤害减弱+20%、不意打ち的微弱效果		グレートマシンガン×1、Jの悲剧×1、铳士の祈り×5、182800GIL
风车	1	BRV−26、ATK+26、DEF−2	−	吉坦	22900GIL
サルガタナス	30	ATK+38、DEF−2	回避成功后BRV上升+2%		风车×1、ヒヒイロカネ×1、盗贼の想い×5、61000GIL
ザ・タワー	90	ATK+62、DEF−1	回避成功后BRV上升+5%		サルガタナス×1、エレクトラム×1、盗贼の愿い×5、158000GIL
オズマの欠片	100	ATK+67、DEF−1	回避成功后BRV上升+8%、不意打ち的微弱效果		ザ・タワー×1、おしばいのチケット×1、盗贼の祈り×5、182800GIL
ウィザードロッド	30	HP+303、BRV−68、ATK+31、DEF+2	−	库伽	33870GIL
パニッシャー	30	HP+376、BRV−84、ATK+40、DEF+2	EX源吸收量+3%		ウィザードロッド×1、ヒヒイロカネ×1、死神の想い×5、61000GIL
鲸の髭	90	HP+287、BRV−70、ATK+63、DEF+1	EX源吸收量+5%		パニッシャー×1、エレクトラム×1、死神の愿い×5、158000GIL
テラの遗产	100	HP+327、BRV−80、ATK+68、DEF+1	EX源吸收量+10%、火事场の力的效果		鲸の髭×1、破灭の死神×1、死神の祈り×5、182800GIL
十字手里剑	1	BRV−18、ATK+17、DEF−2	−	泰达	8320GIL
オフィシャルボール	1	BRV−22、ATK+24、DEF−2			十字手里剑×1、ひなチョコボの骨粉×1、梦想の想い×5、9300GIL
ザ・ストライカー	30	BRV−42、ATK+44、DEF−2	回避成功后BRV上升+2%		オフィシャルボール×1、ヒヒイロカネ×1、梦想の想い×5、61000GIL
グランドスラム	90	BRV−35、ATK+65、DEF−1	回避成功后BRV上升+5%		ザ・ストライカー×1、エレクトラム×1、梦想の愿い×5、158000GIL
ワールドチャンピオン	100	BRV−40、ATK+70、DEF−1	回避成功后BRV上升+8%、キューソネコカミ的效果		グランドスラム×1、祈り子の梦×1、梦想の祈り×5、182800GIL
いやしの杖	1	BRV+17、ATK+11	−	尤娜	4090GIL
エボンの意思	30	BRV+41、ATK+38	EX源吸收距离+1m		いやしの杖×1、ヒヒイロカネ×1、召唤士の想い×5、61000GIL
ユウナレスカの杖	90	BRV+34、ATK+62	EX源吸收距离+2m		エボンの意思×1、エレクトラム×1、召唤士の愿い×5、158000GIL
スピラの梦	100	BRV+39、ATK+67	EX源吸收距离+3m、キューソネコカミ的效果		ユウナレスカの杖×1、ブラスカのスフィア×1、召唤士の祈り×5、182800GIL
ソニックナックル	30	HP−468、BRV+59、ATK+27	−	杰克	22900GIL
カイザーナックル	30	HP−659、BRV+83、ATK+49	激突BRV伤害+30%		ソニックナックル×1、ヒヒイロカネ×1、幻想の思い×5、54900GIL
シンの爪	90	HP−522、BRV+69、ATK+63	激突BRV伤害+40%		カイザーナックル×1、エレクトラム×1、幻想の愿い×5、142200GIL
シンの牙	100	HP−595、BRV+79、ATK+68	激突BRV伤害+50%、不意打ち的微弱效果		シンの爪×1、荣光の勋章×1、幻想の祈り×5、182800GIL
いやしの杖	1	BRV+17、ATK+11	−	香托托	4090GIL
ジュピタースタッフ	30	BRV+41、ATK+38	战斗开始BRV+20%		いやしの杖×1、ヒヒイロカネ×1、淑女の想い×5、61000GIL
レーヴァテイン	90	BRV+34、ATK+62	战斗开始BRV+30%		ジュピタースタッフ×1、エレクトラム×1、淑女の愿い×5、158000GIL
クラウストルム	100	BRV+39、ATK+67	战斗开始BRV+40%、キューソネコカミ的效果		レーヴァテイン×1、たぎる血×1、淑女の祈り×5、182800GIL
ソニックナックル	30	HP−468、BRV+59、ATK+27	−	普莉修	22900GIL
ケーニヒスナックル	30	HP−659、BRV+83、ATK+40	援护槽维持时间+10%		ソニックナックル×1、ヒヒイロカネ×1、忌子の想い×5、61000GIL
スファライ	90	HP−522、BRV+69、ATK+63	援护槽维持时间+20%		ケーニヒスナックル×1、エレクトラム×1、忌子の愿い×5、158000GIL
グランツファウスト	100	HP−595、BRV+79、ATK+68	援护槽维持时间+30%、会心一击率提升微弱效果		スファライ×1、やられターメリック×1、忌子の祈り×5、182800GIL
レイピア	30	ATK+27	−	伽布拉斯	24600GIL
エビルスレイヤー	30	ATK+40	EX模式持续时间+10%		レイピア×1、ヒヒイロカネ×1、武人の想い×5、61000GIL
デスブリンガー	90	ATK+63	EX模式持续时间+15%		エビルスレイヤー×1、エレクトラム×1、武人の愿い×5、158000GIL
カオスブレイド	100	ATK+68	EX模式持续时间+20%、会心一击率提升微弱效果		デスブリンガー×1、审判の门×1、武人の祈り×5、182800GIL
ヴェガ	1	HP−231、BRV+51、ATK+22、DEF−2	−	梵	14740GIL
レックスの剑	30	ATK+40	EX核心吸收量+15%		ヴェガ×1、ヒヒイロカネ×1、空贼の想い×5、61000GIL
霸王の剑	90	ATK+63	EX核心吸收量+20%		レックスの剑×1、エレクトラム×1、空贼の愿い×5、158000GIL
ゾディアックブレイド	100	ATK+68	EX核心吸收量+30%、ガードカウンター的效果		霸王の剑×1、ガルバナの花×1、空贼の祈り×5、182800GIL
ブロードソード	1	ATK+4	−	闪电	500GIL
アクセルブレード	1	ATK+7	−		ブロードソード×1、スラムに　く花×1、雷光の想い×5、500GIL
ブレイズエッジ	1	ATK+11	−		ブロードソード×1、さびた金属片×1、雷光の想い×5、1300GIL
マグナムブレイズ	30	ATK+40	伤害减弱+5%		ブレイズエッジ×1、ヒヒイロカネ×1、雷光の想い×5、61000GIL
イグナイトブレード	30	ATK+41、DEF−1	伤害减弱+5%		アクセルブレード×1、ヒヒイロカネ×1、雷光の想い×5、61000GIL
オメガウエポン	90	ATK+63	伤害减弱+7%		マグナムブレイズ×1、エレクトラムx1、雷光の愿い×5、158000GIL
バラージュブレード	90	ATK+64、DEF−1	伤害减弱+7%		イグナイトブレード×1、エレクトラム×1、雷光の愿い×5、158000GIL
斩铁剑	100	ATK+68	伤害减弱+10%、ガードカウンター的效果		オメガウエポン×1、サバイバルナイフx1、雷光の祈り×5、182800GIL
グングニルブレード	100	ATK+68	フリーエアダッシュ强化的效果、火事场の力的效果		バラージュブレード×1、サバイバルナイフ×1、雷光の祈り×5、182800GIL
ブロードソード	1	ATK+4	−	狂暴Chaos	500GIL
混沌の爪	1	ATK+40	−		ブロードソード×1、真の混沌の想い×2、真の混沌の愿い×2、61000GIL
无限なる暗の终焉	100	ATK+67	混沌の目觉め（1/4）		混沌の爪×1、冒险の书×1、真の混沌の祈り×5、182800GIL

角色分析



本作虽然增加了多达九名全新的角色，但并不代表其他角色就草草了事，实际上所有的角色都经过了细微的调整。接下来将为大家带来全部角色在本作中的招式表与战术指南，希望大家能参考本攻略，找出最适合自己的战术。

援护角色最好用的三人为萨菲罗斯、库伽与杰克，其余的都不是太推荐。玩家如果有兴趣的话，可以自己一个一个看看招式。

另外全角色进入EX模式后，HP徐徐回复的同时，基本会心一击率都会提升为50%，这是共同特性。以下将只提到角色EX模式下独特的能力。

闪电（Lighting/ライトニング）

『我要以我的方法，将希望传承下去。』

擅长距离：万能

操作难度：5

出自《FFXIII》，对战斗的使命抱有疑问、美丽而严肃的女性军人。特征是能够使用3种形态战斗，并且可以在不攻击的时候增加勇气值。

形态切换

闪电按住L键不放再按R键，可以进行形态切换。可切换的三种形态中能够使用的勇气攻击各不相同，可以随时在自己的头像下方英文标识处确认。

形态种类	特征
アタッカー（ATK） ※切换时闪烁红光	近距离用勇气攻击丰富 ATK暂时上升1
ブラスター（BLA） ※切换时闪烁蓝光	中~远距离用勇气攻击丰富
ヒーラー（HLR） ※切换时闪烁绿光	回复自己的勇气值

基本招式

勇气攻击

模式	名称	空/地	类型	强度	特性
アタッカー（ATK）	スマッシュアッパー	地上	物理	近身弱	激突（上）
	エリアブラスト	地上	物理	近身中	激突（正面）
	ルインガ	地上	魔法	光球：远程弱/爆发：远程中	激突（上）
	インパクトブレイク	空中	物理	近身弱	激突（下）
	ブレイズラッシュ	空中	物理	远程弱	激突（正面）
	ルイン	空中	魔法	远程弱	追击
ブラスター（BLA）	ファイア	地上	魔法	远程弱	–
	エアロラ	地上	魔法	远程弱	–
	サンダガ	地上	魔法	远程弱	追击
	シーンドライブ	空地	物理	近身中	追击
	サンダー	空中	魔法	远程弱	追击
	ブリザラ	空中	魔法	远程弱	吸引
	ウォタラ	空中	魔法	远程中	–
ヒーラー（HLR）	ケアル	空地	魔法	–	–
	ケアルラ	空地	魔法	–	–

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
雷光斩	地上	魔法	远程强	–
真空破	地上	物理	剑身：近身强/剑压：远程强	激突（正面）
天鸣万雷	空中	物理/魔法	剑身：近身强/雷：远程强	魔法防御、激突（下）
绝影	空中	物理	近身强	–
连闪	地上	物理	近身强	从スマッシュアッパー派生

EX模式

オメガウェポン：对手勇气值不足初始值（通过装备提升前的数值）的30%时，勇气攻击命中的瞬间强制造成勇气崩坏。

グラビティギア：自己在即将被激突的瞬间会自动受身。

EX模式下，因为クリティカルアップ和オメガウェポン的关系，非常容易造成对方勇气崩坏。而且自动回避激突状态也是一大优点——不过发动自动受身的时候，基本技能中的“受身移动”与“受身攻击”不起作用。

EX炸裂技 ゲシュタルトドライブ

EX指令为2秒内输入画面上出现的方向与按键的组合指令。指令最多会出现4次，全部成功输入则达成Perfect，大幅增加伤害。注意方向必须用滑杆输入而不能使用方向键。

推荐战术

・与对手保持距离，以ブラスター模式牵制

ブラスター模式下，闪电拥有许多中距离的招式。其中以带有吸引效果且发生快的冷气招式“ブリザラ”最为优秀，以水球“ウォタラ”为盾连发的话，可以防止对手接近而单方面进攻。当对手穿越这两招接近闪电时，就用“シーンドライブ”迎击。能够破坏对手的防御，之后进行追击能够造成更大的伤害。

・地上战以アタッカー模式进攻

地上战中，アタッカー模式下的“エリアブラスト”非常好用，破坏对手防御的同时还能造成激突。在防御了对手攻击之后，可以用“スマッシュアッパー”派生出“连闪”，一口气夺走对手的体力。

・远离对手的时候，就是ヒーラー模式的舞台

远离对手时，是用ヒーラー模式增加勇气值的机会。“ケアル”输入简单但效果比较小，“ケアルラ”Just输入要求比较高但可以在短时间内获取绝大效果。不管使用哪招，在结束动作时都能利用回避取消，因此非常安全。

梵（Vaan/ヴァン）



擅长距离：万能
操作难度：7
出自《FFXII》，梦想成为空贼的自由少年。特征是能够装备大多数的武器、切换武器后第一次使出的招式威力与性能都将大增。

武器切换

梵在使用勇气攻击后，会手持刚才使用过招式的对应武器。他的勇气攻击分为“通常技”与“武器切换技”，动作与效果均有区别。当连续使用同一招勇气攻击时，就会使用通常技；而使用与前一次不同的勇气攻击、或是在梵空手的情况下使用勇气攻击时，打出的则是武器切换技。

梵会进入空手的情况：

1.战斗开始的时候。

2.使用HP攻击的时候。

3.进行追击的时候。

4.EX模式下按下R+□收起武器的时候。

EX模式

フリースイッチ：按下R+□会快速将武器收起来回到空手状态，接下来可以使用武器切换技。因为也是一个招式，所以可以用回避取消。

最强の武具：强化所有武器切换技。

通常情况下，梵只有在使用HP攻击或是进行追击时才会进入空手状态，而在EX模式下按下R+□会快速将武器收起来回到空手状态，能够再次使出相同的武器切换技。而且武器切换技在EX模式下还会得到强化。

EX炸裂技 ミストナック

EX指令为按R键洗牌，然后选到画面上发亮且带有○键的招式使出，重复两次即可达成Perfect。因为即使选到无关系的招式也不会强制中断，因此只要重复“洗牌→连打○键3～4次”这一步骤就很容易完成了。

基本招式

勇气攻击

模式	名称	空/地	类型	强度	特性
通常	ソード＆シールド	空地	物理	近身弱	追击
	アックス＆シールド	空地	物理	近身弱	激突（下）
	グレートソード	空地	物理	近身弱	激突（正面）
	カタナ	空地	物理	近身弱	追击
	スピアー	空地	物理	近身弱	激突（下）
	スタッフ	空地	物理	近身弱	追击
	クロスボウ	空地	物理	远程弱	追击
	ガンズ	空地	物理	远程弱	激突（正面）
武器切换	ソード＆シールド	空地	物理	近身弱	通常防御、追击/EX模式：强防御、追击
	アックス＆シールド	空地	物理	近身强	激突（下）
	グレートソード	空地	物理	蓄力未满：近身弱/蓄力满：近身中	激突（正面）
	カタナ	空地	物理	近身中	追击
	スピアー	空地	物理	近身中	吸引、激突（正面）
	スタッフ	空地	魔法	近身弱	移动、追击
	クロスボウ	空地	物理	远程弱	追击
	ガンズ	空地	物理	远程弱	回避、激突（正面）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
水のイラプション	地上	魔法	远程强	激突（下）
土のカタクラズム	地上	物理/魔法	右手：近身强/石头：远程强	－
炎のインフェルノ	空中	魔法	近身强	激突（正面）
风のラプチャー	空中	物理/魔法	踩踏：近身强/龙卷：远程强	吸引

推荐战术

・近身战多用“スピアー”

“スピアー”以武器切换技打出时，可以破坏对手的防御，就算对手出勇气攻击也基本上不会输。攻击启动速度也快，利用冲刺接近对手后出招这一单纯的行动也会变得极为难缠。面对近身战中发起攻击的对手，用这招来代替防御也非常有效。

・远距离战则以空中的“ガンズ”为中心

远距离攻击的“ガンズ”，通常攻击和武器切换攻击都没有太大差别，非常适合牵制。因为攻击动作中梵会稍微浮起来一点，因此在地上连续使用会比较困难，想要连发就以空中版为中心。

・利用“风のラプチャー”来配合HP攻击

“风のラプチャー”会在对手身旁制造出带有吸引效果的龙卷，即使梵的攻击完结龙卷也暂时不会消失。之后使用其他的HP攻击，将对手逼向龙卷的方向的话，大致上就会有其中一招能够命中。候选的招式推荐近身用“炎のインフェルノ”，远程则用“水のイラプション”。能够移动到将对手夹在梵与龙卷之间的位置是最好的。

拉格纳（Laguna/ラグナ）



擅长距离：远距离
操作难度：6
出自《FFⅧ》，说话轻佻的枪械专家。特征是擅长使用枪械的远程攻击，另外根据按键方式不同招式也会有变化。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
マシンガン	地上	物理	远程弱	—
リコシエスナイプ	地上	物理	反射前：远程中/反射后、分裂：远程弱	改变方向、反射与分裂后可追击
シールドボム	空地	物理	远程中	激突（正面）
グレネードボム	地上	物理	远程弱	—
六连装ミサイル	空地	物理	远程弱	—
ブンなぐり	空地	物理	近身弱	追击
ショットガン	空中	物理	通常：远程弱/蓄力：远程中	激突（正面）
ピタットボム	空中	物理	远程弱	激突（正面）
ホーミングバズーカ	空中	物理	远程中	激突（正面）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ラグナロクバスター	地上	物理	近身强	激突（正面）
サテライトビーム	地上	物理	远程强	激突（下）
スプリットレーザー	空中	物理	远程强	—
ラグナロクブレード	空中	物理	近身强	激突（正面）

EX模式

妖精さんの奇迹：大部分的勇气攻击（除“ブンなぐり”命中和“ショットガン”的第1～2下以外）动作结束时都可以用勇气攻击或HP攻击来接续，时机与回避取消差不多相同。

通常情况下在攻击结束后都是以回避来取消硬直，然而在EX模式下拉格纳可以不停地进行攻击，将对手逐渐逼入绝境。惟一要注意的就是部分勇气攻击和全部HP攻击都是不能用勇气攻击或HP攻击来接续的。

EX炸裂技 デスペラ-ド

EX指令为按住R键，在FPS视点下，4秒内击中对手40发子弹。因为限制时间短的关系，难度还比较高。如果不是在联机对战的话，可以多按START来随时确认对手的姿势。

推荐战术

·准备进行远程攻击时，先展开“シールドボム”

虽然出招前会有一定的破绽，但一旦成功展开“シールドボム”，就能弹反对方的远程弱攻击，也不会被冲刺突破。这时候再利用“ホーミングバズーカ”或“六连装ミサイル”进攻相对会安全点。

·被对方近身的情况下，“ブンなぐり”非常有效

拥有丰富远程攻击的拉格纳惟一的近身勇气攻击，命中后双方的距离会拉开。如果想要回收EX源的话，也可以派生出追击。

·利用“ピタットボム”接续HP攻击

“ピタットボム”直接命中对方，会变为3秒后爆炸的防御不能攻击。算好时间的话，爆炸中可以接上“サテライトビーム”。但是要注意两者时间点完全重合的话，“サテライトビーム”会没有伤害效果。另外“ピタットボム”是可以回避的，也可以看准对手回避的时机上前用“ラグナロクブレード”抓取回避硬直。

·调整“スプリットレーザー”的分裂时机

通过按住□键不放可以调整“スプリットレーザー”的分裂时机。一开始先使用“六连装ミサイル”和“ホーミングバズーカ”狙击对手，在对手进行回避时分裂“スプリットレーザー”能起到很好的效果。

尤娜（Yuna/ユウナ）

基本招式

勇气攻击

模式	名称	空/地	类型	强度	特性
通常	メテオストライク	地上	物理	近身弱	激突（正面）
	エアロスパーク	地上	物理	突进：近身中/角顶：近身弱	追击
	シューティング・パワー	地上	魔法	远程弱	—
	ソニックウィング	空中	物理	近身弱	追击
	天からの一击	空中	魔法	远程弱	激突（下）
	インパルス	空中	魔法	远程弱	—
EX模式追加攻击	メテオストライク	地上	魔法	远程弱	激突（正面）
	エアロスパーク	地上	物理	近身弱	—
	シューティング・パワー	地上	物理	近身弱	—
	ソニックウィング	空中	物理	近身弱	激突（正面）
	天からの一击	空中	物理	近身弱	—
	インパルス（蓄力）	空中	魔法	远程弱	—

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
地狱の火炎	地上	物理/魔法	爪子：近身强/火柱：远程强	—
シューティング・レイ	地上	魔法	远程强	—
トールハンマー	空中	魔法	远程强	吸引
ダイアモンドダスト	空中	魔法	远程强	—
メガフレア	空中	魔法	近身强	激突（正面）

EX模式

W召唤：除了追击中的勇气攻击与未蓄力的“インパルス”以外，所有的勇气攻击都会追加另一只召唤兽进行同时攻击。

EX模式下使用勇气攻击，尤娜将会同时召唤出两只召唤兽。追加的召唤兽攻击位置与时机大都与原本的攻击不同，难以回避或防御。但是第一只召唤的攻击被防御的话，第二只召唤兽则不会出现。



『请做好觉悟吧。我会将你击败。』

擅长距离：万能
操作难度：2
出自《FF X》，富有献身精神而又谦逊的召唤士。特征是召唤出独自的召唤兽进行攻击，能够对应任何距离的万能角色。

EX炸裂技
异界送り

EX指令为在恰好的时间按下画面上出现的按键，5回成功就能达成Perfect。按键只会出现□、△、○、×，而且等到确认光圈缩小到与按键大小完全重合之后再按也来得及，熟练之后是非常简单的。

推荐战术

·利用“地狱の火炎”狙击空中的对手

“地狱の火炎”可以打到高空，用来狙击头上的对手是非常有效的。就算没有命中，由于可以回避取消结束动作，因此非常安全。在空中战中，装上基本技能“落下速度アップ”比对手先落地，然后立刻用“地狱の火炎”攻击也是一种手段。另外当对手在正上方的时候，由于不知道具体是在前在后，因此最好将“地狱の火炎”指令设为□，以便随时发出。

·空战交互使用勇气攻击与HP攻击

空中战中推荐先用长距离的“ソニックウィング”进行攻击，当对手习惯回避时，换为使用带有吸引效果的“トールハンマー”，只要距离不是离得太远，比较容易将对手吸过来命中。

·利用“シューティング·レイ”攻击障碍物后的对手

利用远程的“シューティング·レイ”，可以穿透障碍物，是一种比较安全的攻击手段。

凯因（Cain/カイン）

『现在还什么都没结束。不传承下去就毫无意义。』

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性	备注
スパイラルブロウ	地上	物理	近身弱	激突（斜上）	攻击后按△键派生冲刺
ピアッシングランス	地上	物理	近身弱	追击	攻击后按△键派生冲刺
サイクロン	空地	物理	远程弱	–	–
スラストラッシュ	空中	物理	近身弱	激突（正面）/追击	攻击后按△键派生冲刺
セレストシューター	空中	物理	近身弱	追击/激突（上）	攻击后按△键派生冲刺
クラッシュダイブ	空中	物理	近身弱	追击/激突（下）	攻击后按△键派生冲刺

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性	备注
ジャンプ	地上	物理	近身强	移动、回避、激突（下）	–
ドラゴンファング	空地	物理	近身强	激突（正面）	–
グングニル	空中	物理	远程强	激突（正面）	–
ライジングドライヴ	空中	物理	近身强	激突（上）	–
スカイグランダー	空中	物理	近身强	激突（下）	–
龙剑	空地	物理	远程强	吸引、HP吸收	EX模式下R+□、攻击后按△键派生冲刺

空中冲刺

凯因在除“サイクロン”以外的所有勇气攻击和“龙剑”之后，按下△键可以进行第一时间的空中冲刺靠近对手。利用这个特性能够展开十分紧凑的攻势，完全不给对手喘息的机会。注意这种专用冲刺即使装备加快冲刺速度的基本技能，也无法增加速度。

EX模式

龙剑：按R+□使用。在对手脚下出现吸引属性的HP攻击，命中后吸收同等伤害的HP，而且勇气值的回复速度也比其他HP攻击快。不论是否命中，都能以冲刺取消收招动作。

凯因的HP攻击原本大都是近～中距离射程，惟有EX模式下的“龙剑”能够进行远距离打击。这招即使打空也可以用冲刺取消，因此也适用于“龙剑”牵制然后冲刺接近的战术。

EX炸裂技
プライドオブドラグーン

EX指令为□、△、○、× 4个键随机连打。按键中途会切换，不过即使按错也没惩罚，因此即使4个键一起连打也可以达成Perfect。

推荐战术

·利用“ジャンプ”回避反击对手

“ジャンプ”是凯因的超强力招式。在地上战中，自己不需要怎么出手，等到对方出招后出现空隙，立刻用“ジャンプ”闪过并反击，可以单方面对其造成伤害。对方离得稍远或是想错开落地时机的时候，可以蓄力再使出。但要注意攻击成功后自己离对手的位置非常近，要及时以回避拉开距离。

·空战用勇气攻击牵制，寻找HP攻击的机会

“セレストシューター”、“スラストラッシュ”和“クラッシュダイブ”分别能对上方、正面与斜下方的对手进行攻击。抓住机会近身后，觉得对手可能会防御就用“ドラゴンファング”，会回避就用“グングニル”进行攻击。

擅长距离：近距离
操作难度：3
出自《FF IV》，隐藏自己的感情、高傲的龙骑士。特征是擅长空中战，并且能够快速缩短攻击后双方拉开的距离。

蒂法（Tifa/ティファ）

空中冲刺

在打击技攻击中的特定时间段按下×键，会高速移动到对手的身后。此时再按之前的攻击键会使出被高速移动取消掉的招式。高速移动开始时会有0.4秒的无敌时间，消失0.3秒后再出现。注意高速移动后打完的招式无法用回避取消掉结束动作。

EX模式

プレミアムハート：EX槽剩余能量越多，攻击力越高。

EX槽剩余能量越多时，造成的勇气伤害越高。刚进入EX模式时的攻击力是两倍，之后会慢慢降低。

EX炸裂技
ファイナルヘヴン

EX指令为抽老虎机，一共7行。全部抽到“Yeah！”才能达成Perfect。难度是所有EX炸裂技中最高的，要经过反复的练习和精准的目押才能做到。一般来说，还是装上基本技能的“オートコマンドΩ”吧。

推荐战术

・区别使用3种中～远距离攻击

在地上要使用“ブリザド”、“ブリザラ”和“ブリザガ”来牵制对手。但如果三招全部装上就无法使用打击技了，因此直接飞向的对手的“ブリザド”和“ブリザラ”就选择其一，剩余一个装上出现在对方头顶的“ブリザガ”吧。

・利用基本技能“グラウンドダッシュ”接近对方使用HP攻击

双方都在地面时，先以飞行道具进行牵制，然后看准时机用基本技能“グラウンドダッシュ”接近对手，以“水面蹴り”派生“サマーソルト”是基本战术。对方选择防御的话，换成“メテオドライヴ”会有不错的效果。

・调整“メテオクラッシャー”的攻击时机

蒂法的空中招式除了“ブリザド”以外都打不太远，空战的时候多用“ブリザド”进行牵制。等有机会靠近对手后，推荐使用“メテオクラッシャー”，可以通过长按□键来错开攻击时机，攻击回避中的对手。如果对手没有进行回避而是拖开距离，就发动高速移动，缩短自己的位移距离。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性	备注
水面蹴り	地上	物理	近身弱	激突（正面）	第一击与第二击之间可高速移动
掌打ラッシュ	地上	物理	近身弱	追击	第一击前可高速移动
ブリザド	空地	魔法	远程弱	–	–
ブリザラ	地上	魔法	冰弹：远程弱/结晶：远程中	激突（下）	–
ブリザガ	地上	魔法	冰弹：远程弱/结晶：远程中	激突（下）	–
エルボースマッシュ	空中	物理	近身弱	激突（正面）	第一击与第二击之间可高速移动
ファルコンダイブ	空中	物理	近身弱	激突（下）	第一击前可高速移动
ドルフィンブロウ	空中	物理	近身弱	激突（上）	第一击前可高速移动
ムーンサルトキック	空中	物理	近身弱	追击	第一击前、第一击与第二击之间可高速移动

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性	备注
メテオドライヴ	地上	物理	近身强	激突（下）	第一击前可高速移动
メテオストライク	地上	物理	近身强	激突（下）	第一击前可高速移动
バーニングアロー	地上	物理	近身强	激突（正面）	第一击前可高速移动
ローリングブレイズ	空地	物理	近身强	激突（下）	第一击前可高速移动
メテオクラッシャー	空中	物理	近身强	–	第一击前可高速移动
サマーソルト	地上	物理	近身强	从水面蹴り派生	–



擅长距离：近距离
操作难度：7
出自《FF VII》，以柔软的肢体作战的温柔女格斗家。特征是擅长近身战，而且能够在攻击中进行高速移动。

光之战士（Warrior of Light/ウォーリア オブ ライト）



擅长距离：万能
操作难度：1
出自《FF I》，信仰着正义与光辉，受到光之加护的青年战士。特征是拥有大量容易上手的招式，而且防御能力很强。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ライズアップ	地上	物理	近身弱	追击/激突（上）
ソードスラスト	地上	物理	盾：近身中/剑：近身弱	激突（正面）
あかいきば	地上	魔法	远程弱	–
あおいきば	地上	魔法	远程弱	–
しろいきば	地上	魔法	远程弱	–
デイフラッシュ	空地	物理	近身弱	追击
クロスオーバー	空中	物理	近身弱	追击/激突（上）
コートバックラー	空中	物理	近身弱	激突（斜下）
バウンスバックラー	空中	物理	近身弱	激突（斜上）
光の加护	空地	魔法	远程弱	EX模式下勇气攻击或剑与盾的攻击命中

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
シールドオブライト	空地	魔法	盾：通常防御/波动：近身强	通常防御、激突（正面）
シャイニングウェーブ	地上	魔法	远程强	–
アルティメットシールド	地上	物理	近身强	激突（正面）
レディアントソード	空中	魔法	远程强	激突（正面）
ルーンセイバー	空地	魔法	近身强	从ライズアップ或クロスオーバー派生、激突（上）
エンドオール	空中	物理	近身强	从コートバックラー或バウンスバックラー派生、激突（正面）

EX模式

リフレクアタック：勇气攻击与HP攻击中，附加魔法防御的属性。
プロテス：DEF+10。
光の加护：进行剑与盾的攻击时，附加4或6柄光之剑攻击对手。

加上通用技能的话，光之战士进入EX模式后攻防两面都会得到强化，特别是DEF+10的プロテス使用度很高。光の加护累积起来的勇气伤害也不可小视。

EX炸裂技
オーバーソウル

EX指令为按画面提示输入6次指示的方向，每次限制时间为1秒，只要集中精神就能轻易达成Perfect。

推荐战术

・区分使用空中的勇气攻击

空中勇气攻击中，“バウンスバックラー”朝斜下，“コートバ

ックラー”则是朝斜上攻击。这两招速度不错，距离也比较远，推荐在闪避对手攻击后用于反击。一旦命中，就可以派生出“エンドオール”造成HP伤害。

在空中防御了对手攻击的情况下，推荐利用“クロスオーバー”派生出“ルーンセイバー”进行伤害输出。但对手如果离天顶很近，那么就会造成激突使得无法进行派生。此时可以先用援护打击，然后以追击连携确实地造成伤害。

・地面战以“しろいきば”进行牵制

地面可以使用三种魔法进行近～中距离的攻击。其中“しろいきば”会以闪电穿过障碍物追踪对手，非常适合牵制。近距离命中的话，可以接上“ライズアップ”派生“ルーンセイバー”。

・“レディアントソード”在远距离战非常好用

“レディアントソード”射出的光之剑除了会高速飞向对手以外，距离几乎能够覆盖大部分地图的整个版图，因此在远距离极其好用。但是由于无法穿透障碍物，因此在障碍物较多的地图，可以用拥有贯通属性的“シャイニングウェーブ”配合使用。

费里奥尼尔（Frioniel/フリオニール）



擅长距离：万能
操作难度：6
出自《FF II》，将野玫瑰的记忆印在心里，毫不迷茫向着目标前进的热血战士。特征是擅长地面的战斗。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ブラッシュランス	地上	物理	近身弱	吸引、激突（正面）/追击/吸引、激突（斜下）
ソードブロウ	空地	物理	近身弱	激突（下）/追击
シーズナイフ	地上	物理	近身弱	激突（正面）/追击/吸引、激突（斜下）
リードアックス	地上	物理	远程强	激突（正面）/追击/吸引、激突（斜下）
マジックアーツ：炎	空中	魔法	远程弱	追击/激突（下）
マジックアーツ：冷气	空中	魔法	远程弱	追击/激突（下）
マジックアーツ：稲妻	空中	魔法	远程弱	追击/激突（下）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
シールドバッシュ	地上	物理/魔法	通常防御→近身强/魔法防御→远程强	—
ストレートアロー	地上	物理	远程强	激突（正面）
ロードオブアームズ	地上	物理	近身强	—
マスターオブアームズ	空中	物理	近身强	—
ダブルディフィート	地上	物理	近身强	从ブラッシュランス、シーズナイフ或リードアックス派生、激突（斜下）

EX模式

ブラッドウェポン：对对手造成HP伤害时，将对自身回复等量HP数值。激突与援护造成HP伤害则不包括在内。

EX模式下HP攻击与EX炸裂技都带有吸血效果，且没有次数限制。如果以HP攻击直接代入EX炸裂技的话，就能连续两次回复HP。

EX炸裂技 ファ-ビッドブレイザ-

EX指令为按画面提示连续输入5个按键，没有什么难度，能轻易达成Perfect。

推荐战术

操作	攻击动作	特征
○	往前方揍飞	高威力激突伤害
对手方向+○	斩击之后以弓箭追击	3段连击，能够造成大量EX源出现的追击
对手反方向+○	旋转长枪扣地	第一段攻击打空也能派生的中强度吸引激突攻击

・随机应变地选择地上勇气攻击派生

“ブラッシュランス”、“シーズナイフ”和“リードアックス”这三招后接续的第二段攻击有三种选择，可以在下表中查看。正常情况下都用威力极高且能造成墙壁激突的○派生，想要将对手扣向地面则选用对手反方向+○的派生。另外也可以直接派生HP攻击，推荐根据对手的勇气与HP残量来决定自己的攻击方式。

・面对对手的牵制以“シールドバッシュ”反击

对于远处以飞行道具牵制的对手，不用勉强接近，用“シールドバッシュ”来对应非常有效。多次让对手意识到这招而不敢放牵制技，就能一定程度限制对手的行动了。

・根据状况选择“マジックアーツ”系列招式

这是连续打出3种魔法的招式。第一段攻击只能使出设定的招式，但之后的派生则由滑杆的方向决定。平时大都以闪电或火弹作为牵制，当对手靠近之后再放冰弹的效果比较好。对战时错开攻击的时间，在1～2段攻击时停止，也是不错的变化。

洋葱骑士（Onion Knight/オニオンナイト）

EX模式

贤者の知恵：使用魔法攻击时自动转职为贤者，攻击的威力与次数都会提升。

二刀流：使用物理攻击时自动转职为忍者，攻击的威力与次数都会提升。

EX模式下使用相应的攻击就会转职，提升威力和攻击次数。但“パワーアップ”与“マジックアップ”不算魔法攻击。

EX炸裂技 にんじゅつ/だいまほう

洋葱骑士的EX炸裂技根据命中HP攻击时的职业分为两种。にんじゅつ（忍术）对应忍者，だいまほう（大魔法）对应贤者。两者的EX指令都是属于菜单选择类型，限时3秒之内，在10种左右的指令中选择正确的一种，就能达成Perfect。

名称	操作步骤1	操作步骤2
にんじゅつ	选择第三个“なげる”	选择“しゅりけん”（可以观察忍者镖图标）
だいまほう	选择第二个“まほう”	选择“ホーリー”

推荐战术

·以“サンダー”牵制对手，伺机接近攻击

空中战时，先拉开一小段距离使用“サンダー”牵制，然后以回避取消硬直。当对手招式挥空或是进行回避时，立刻冲刺上去进行近身战。基本上使用“高速ヒット”就行，对手如果回避倾向高，可以在他回避瞬间以“サンダー”抓落点；对手防御倾向高的话，就以HP攻击来对应。“高速ヒット”或“サンダー”命中后，对手如果勇气值比较低就派生勇气攻击，否则就派生HP攻击吧。

·狭小的空间多依靠“ファイガ”和“旋风斩”

某些场景会出现狭小的空间限制行动。这时“ファイガ”的火弹撞到墙壁后很容易将对手卷进爆炸中，而对手拉不开距离的情况下“旋风斩”则是难以回避的。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
连续ヒット	地上	物理	近身弱	—
追加斩り	地上	物理		从连续ヒット派生、激突（下）
ブリザド	地上	魔法	远程弱	—
ブリザガ	地上	魔法		从ブリザド派生、追击
パワーアップ	空地	魔法	—	—
マジックアップ	空地	魔法	—	—
高速ヒット	空中	物理	近身弱	—
追加突き	空中	物理	近身弱	从高速ヒット派生、激突（斜上）
サンダー	空中	魔法	远程弱	—
サンダガ	空中	魔法	远程弱	从サンダー派生、追击

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
流剑の舞	地上	物理	近身强	激突（正面）
ファイガ	地上	魔法	远程强	—
旋风斩	空中	物理	近身强	吸引、激突（正面）
プチメテオ	空中	魔法	远程强	—
煌きの剑雨	地上	物理		从连续ヒット派生、激突（正面）
クエイク	地上	魔法		从ブリザド派生
导きの剑闪	空中	物理		从高速ヒット派生、激突（正面）
フレア	空中	魔法		从サンダー派生

·利用“パワーアップ”和“マジックアップ”快速进行回避

“パワーアップ”和“マジックアップ”这两招的动作时间非常短，用来取消空中回避的硬直后，再以空中回避取消招式，就能造成快速连续空中回避的效果。想要在空中快速拉开距离的话推荐用这个方法。



擅长距离：万能

操作难度：2

出自《FF III》，充满智慧与自信的少年骑士。特征是能够在空中跳跃4次，而且在EX模式下可以进行职业变换。

塞西尔（Cecil/セシル）



擅长距离：万能

操作难度：5

出自《FF IV》，同时拥有神圣之力与暗黑之力的青年骑士。特征是能够以HP攻击切换职业，两种职业的能力有极大的区别。

暗黑与神圣

塞西尔能够在暗黑骑士与パラディン两种职业中切换。两种职业下基础能力与可使用的攻击招式都有区别。战斗开始时的职业必定是暗黑骑士，想要切换职业的话，可以查看右表中提到的方法。切换职业的勇气攻击与HP攻击都不需要命中对手，因此切换起来还是比较轻松的。

职业特征与切换方式

职业	特征	切换该职业方式
暗黑骑士	移动速度缓慢；ATK上升2；擅长地面战；装备HP攻击“シャドウブリンガー”时勇气伤害增加9%；装备HP攻击“ライトスラスター”时勇气伤害减少9%	使用地面HP攻击“ソウルイーター”或“ダークフレイム”或“シャドウブリンガー”；使用勇气攻击“ダークステップ”的第二段；EX模式下按R+□切换职业；EX炸裂技时成功0～2次
パラディン	移动速度快；DEF上升2；擅长空中战；装备HP攻击“ライトスラスター”时勇气伤害增加9%；装备HP攻击“シャドウブリンガー”时勇气伤害减少9%	使用空中HP攻击“セイントダイブ”或“パラディンフォース”或“ライトスラスター”；使用勇气攻击“パラディンアーツ”的第二段；EX模式下按R+□切换职业；EX炸裂技时成功3次

※HP攻击的“シャドウブリンガー”与“ライトスラスター”只能任选其一装备。将这两项技能复数装备的话，勇气伤害的加成或递减效果也将叠加（2个则是18%，3个则是27%）。

基本招式

勇气攻击

职业	名称	空/地	类型	强度	特性
暗黑骑士	ヴァリアントブロウ	地上	物理	近身弱	激突（正面）
	ダークカノン	地上	魔法	前进：远程弱/折返、爆炸：远程中	魔法防御
	シャドウランス	地上	物理	投掷瞬间：近身强/投掷后：远程弱	激突（正面）
	グラビティボール	空中	魔法	远程弱	激突（下）
	ダークフォール	空中	物理	武器：近身弱/爆炸：远程中	追击
	パラディンアーツ	空中	魔法	远程弱	—
パラディン	スラッシュ	地上	物理	近身弱	追击
	ライトニングアッパー	地上	物理	突进中：近身中/突进过后：近身弱	魔法防御、追击
	ダークステップ	地上	物理	武器：近身弱/爆炸：远程中	追击
	レイウィングス	空中	物理	近身弱	激突（下）
	サーチライト	空中	魔法	远程弱	—
	セイクリッドクロス	空中	物理	近身弱	追击

HP攻击

※所有的HP攻击都可以在任何时候使用，但使用后会造成职业变化。

职业变化	名称	空/地	类型	强度	特性
暗黑骑士	ソウルイーター	地上	物理	近身强	激突（正面）
	ダークフレイム	地上	魔法	远程强	激突（上）
	シャドウブリンガー	地上	物理	近身强	激突（正面）
パラディン	セイントダイブ	空中	物理	近身强	激突（下）
	パラディンフォース	空中	物理/魔法	剑：近身强/光：远程强	激突（下）
	ライトスラスター	空中	物理	远程强	—

EX模式

フリージョブチェンジ：按下R+□可以随时切换职业。但在攻击硬直、防御与受创中无法操作。

ダブルダメージ：攻击的威力变为1.5倍。

EX模式下可以随时进行职业的切换，根据需要立刻打出该职业的招式。而且攻击力也会得到显著的提高。

EX炸裂技 ダブルフェイズ

EX指令为同时输入画面上出现的方向与按键，连续3次成功就能达成Perfect。诀窍在于方向键的↑↓一定与△×关联，←→一定与□○关联。

推荐战术

·“ダークカノン”命中后继续追击

暗黑骑士下的“ダークカノン”命中后会将对手拉回塞西尔面前，之后继续出“ヴァリアントブロウ”或“シャドウブリンガー”就能确定命中。另外，这招直到完全打完为止塞西尔一直处于无防备状态，因此注意只在稍远的距离使用。

·以“サーチライト”牵制，寻找进攻的机会

“サーチライト”是将魔法装置移动到对手附近才开始攻击，因此射程非常长。招式本身破绽小，在稍远处即使连发也不会遭到反击。就算对手想要以冲刺来接近，也可以用“レイウィングス”等招式迎击。另外当“サーチライト”命中对手时使用“パラディンフォース”的话，就算一开始放出的光之魔法没有命中，也能接着派生出之后的攻击。利用这一点，即使远距离也能以HP攻击造成伤害了。

·二选一的HP攻击要根据战况进行装备

地上HP攻击“シャドウブリンガー”和空中HP攻击“ライトスラスター”这两招无法同时装备。“シャドウブリンガー”虽然距离短，但出招速度极快，对战中对手想要看到招式名再回避是几乎不可能的。重视近身战的话可以装备这招。另一方面，“ライトスラスター”是放射光之刃的攻击，优点在于不会遭到援护切换和EX复仇的闪避。想要保持远距离战的情况下，这招配合“サーチライト”使用效果不错。

巴兹（Butz/バッツ）

『就像云儿随风飘动那样，未来也不会一成不变的。』



擅长距离：万能

操作难度：3

出自《FFⅤ》，像风一样随性地旅行，好奇心旺盛的青年。特征是以曾经历过多种职业的经验为基础，能够模仿同伴们的招式。

招式	种类	装备后效果
スマッシュカタナ	地上勇气攻击	移动速度上升8%
ラッシュインパクト	空中勇气攻击	空中跳跃次数+1
ホーリー	空中勇气攻击	跳跃力上升10%
ダークフレイム	地上HP攻击	地上回避距离少许增加
ライトスラスター	空中HP攻击	空中回避距离少许增加
リードインパルス	地上勇气攻击	EX源吸收距离+1m
地狱の火炎	地上HP攻击	援护槽维持时间+10%
ハザードラッシュ	地上勇气攻击	追击造成的勇气伤害+10%
スライドシューター	空中勇气攻击	激突造成的勇气伤害+30%
ラグナロクブレード	空中HP攻击	激突造成的HP伤害+5%
ソリッドライズ	地上勇气攻击	濒死时受到的物理勇气伤害−10%
フレア	空中HP攻击	濒死时受到的魔法勇气伤害−10%

攻击技能加成效果

巴兹在装备攻击技能时，能同时获得基本技能类的加成效果。如果重复装备同一攻击技能，其获得的加成效果还会继续增加，因此在CP允许范围内就尽量多装备吧。但要注意只注重叠加单一技能的话，能够在战斗中使用招式就会变少。具体效果可以参看左表。

EX模式

ゴブリンパンチ：R+□发动HP攻击，五次勇气伤害后进行HP伤害。

EX模式下按下R+□可以发动“ゴブリンパンチ”，距离虽然短，但发生速度快且无法防御，在近身战中有极大的优势。这招在面对同等级的对手时能够发挥出8倍的勇气伤害补正，在Lv100角色的对战中将是重宝。

EX炸裂技 魔法剣二刀流みだれうち

EX指令为顺序输入画面上出现的两个方向键，连续4次成功就能达成Perfect。

推荐战术

·连发“ホーリー”派生“フレア”

“ホーリー”带有追尾性能，在远距离非常好用。要注意如果离对手的距离太远，在“ホーリー”命中前攻击动作就先结束的话，即使命中也无法进行派生了。这种情况下，在收招后再次使出“ホーリー”，之前的第一发命中后也能继续进行派生了。对于利用防御反弹的对手，从他的正上方使出这招的话，魔法弹就会从他的身后绕过去，比较容易命中。

·近身战以“ラッシュインパクト”进行快速攻击

“ラッシュインパクト”发生速度快，比较难以防御，而且对上下方都有一定判定。近身战的时候，用这招来夺取对手的勇气值吧。

·想要存储EX槽的时候就选择地面战

地上勇气攻击中，“ソリッドライズ”、“ハザードラッシュ”和“スマッシュカタナ”的最后一击命中后均会出现大量的EX源。这些招式都可以进行追击，然后将EX源回收，借此高效率积蓄EX槽。对追击的攻防进退没有信心的玩家，也可以追击后不进行攻击，立刻以回避拉开距离。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ソリッドライズ	地上	物理	近身弱	追击/激突（上）
ハザードラッシュ	地上	物理	近身弱	追击
リードインパルス	地上	物理	远程强	激突（正面）
スマッシュカタナ	地上	物理	近身弱	追击
スライドシューター	空中	物理	近身弱	激突（上）
ホーリー	空中	魔法	远程弱	追击
ラッシュインパクト	空中	物理	近身弱	激突（下）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ダークフレイム	地上	魔法	远程强	激突（上）
地狱の火炎	地上	物理/魔法	爪子：近身强/火柱：远程强	—
ライトスラスター	空中	物理	远程强	—
ラグナロクブレード	空中	物理	近身强	激突（正面）
フレア	空中	魔法	远程强	从ホーリー派生
ゴブリンパンチ	空地	魔法	无	EX模式下R+□、对同等级敌人8倍威力、激突（正面）

蒂娜（Tina/ティナ）

『我不想要，再使用破坏的力量了。』

擅长距离：远距离
操作难度：3
出自《FF VI》，拥有压倒性的力量，却一直苦恼着的少女魔导战士。特征是能够使用大量远距离魔法，以及EX模式下连续使出魔法。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性	EX模式
ブリザドコンボ	空地	魔法	通常：近身弱/EX：远程弱	激突（正面）/激突（上）	–
ブリザラ	空地	魔法	远程弱	魔法防御、激突（正面）	再次按下○可以再打出一次
ファイア	地上	魔法	远程弱	追击	再次按下○可以再打出一次
グラビガ	地上	魔法	无	吸引、激突（下）	再次按下○可以再打出一次
メテオ	地上	魔法	远程弱	–	第4～5个陨石落下时按○可以再打出一次
ホーリーコンボ	空中	魔法	光弹：远程弱/火弹：远程中	–	光弹的发射准备时间减半，火弹的数量翻倍
サンダラ	空中	魔法	远程弱	追击	第4～6次落雷出现时按○可以再打出一次
ホーリー	空中	魔法	远程弱	追击	光弹的发射准备时间减为1/3

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性	EX模式
フラッド	地上	魔法	无	–	再次按下□可以再打出一次
トルネド	空地	魔法	近身强	吸引、激突（上）	再次按下□可以再打出一次
メルトン	空中	魔法	远程强	激突（正面）/激突（下）	火球发射后再次按下□键，立刻发射第二发火球，火球的性质由滑杆的方向决定。↑+□为蓄力“小”，↓+□为蓄力“中”，□为蓄力“大”
ファイガ	地上	魔法	远程强	从ファイア派生、激突（正面）	连续发生两次爆炸，第一次爆炸只造成勇气伤害
アルテマ	空中	魔法	无	从ホーリーコンボ派生、吸引、激突（下）	造成9次勇气伤害（通常情况为7次）。另外在7次伤害后再按下□键，将再打出一次アルテマ

EX模式

グライド：空中按住×键可以停止下落，一直浮空移动。
连续魔：大半的魔法攻击被强化，可以连续两次攻击，又或是增加攻击次数。

EX模式下可以在空中滑动，更容易造成上方的攻击。另外大多数的招式都被强化，勇气伤害提高，且能对回避的对手进行进一步追打。

EX炸裂技 ライオットソード

EX指令为连打方向键的←和○键，4秒以内各自连打19次，就能达成Perfect，算是非常简单的。

推荐战术

·在远距离发射“メルトン”

蓄力时间“中～大”的“メルトン”带有追尾效果，比较容易命中。特别是蓄力时间“中”的版本飞行速度较慢，而发射后蒂娜自身可以进行移动，利用“ホーリーコンボ”重合攻击，效果绝赞。在对战中为了不让对手看穿，调整蓄力时间是必须的。另外在对手的正上方发这招的话，从对手的角度是看不见火球的，回避起来极其困难。但是，使用这招的时候蒂娜本身没有防备，需要注意对手援护的攻击。

·“ホーリーコンボ”不要进行连打

“ホーリーコンボ”第1段的光弹命中时，如果对手在远处，第2段的火弹很可能会被受身回避掉。但是如果不进行○键的连打，而是等一拍后再派生火弹的话，很容易命中正好回避结束的对手。与连打的情况比起来火弹会少命中1～2发，但是命中率提高了不少，所以一定要纠正连打的习惯。

·EX模式下以“连续魔”进攻

蒂娜的EX模式在“连续魔”的效果支撑下非常强力，可以进行怒涛般的攻击。进入EX模式后，多用“ホーリーコンボ”的派生和“フラッド”以及“メルトン”吧。

克劳德（Cloud/クラウド）



『恢复记忆之后，你一定也会无法战斗。因此在那之前，由我亲手——』

擅长距离：近距离
操作难度：1
出自《FF VII》，为了守护重要的回忆，而向Chaos举起反旗的战士。特征是非常擅长近身战，且拥有大量激突技。

EX模式

アルテマウェポン（CRUSH）：所有剑攻击的强度变为“近身强”。
アルテマウェポン（ATK）：HP残量越高，攻击力越高。

克劳德在EX模式下，勇气攻击也能够破防，另外威力还会根据HP的残量得到提升（100%时为2倍，50%时为1.5倍）。但是魔法攻击则不享有EX模式下的破防效果。

EX炸裂技 超究武神霸斩

EX指令为连打○键，3秒以内连打19次，就能轻松达成Perfect。

推荐战术

·利用“スラッシュブロウ”派生造成伤害

此招不仅能够在空中进行移动攻击，还能派生出“超究武神霸斩 ver.5”造成HP伤害。移动虽然主体为横向，但对纵向也有一定的攻击判定，只要高低差不是太大就值得一试。当对手警戒此招采取防御时，利用“ブレイバー”破防有显著效果。这两招HP攻击都非常容易造成激突，为了能够配合激突连携，平时最好留意累积援护槽。

·“月牙天升”与“空牙”适合垂直攻击

对于在正上方或正下方的对手，可以使用上方判定的“月牙天升”与下方判定的“空牙”。虽然都不能派生HP攻击，不过其容易激突的属性可以让援护进行激突连携，接着造成HP伤害。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
连斩り	空地	物理	近身弱	追击
ソニックブレイク	地上	物理	近身弱	吸引、激突（斜上）
クライムハザード	地上	物理	近身弱	激突（下）
破光击	地上	魔法	剑：近身中/冲击波：远程弱	追击
ファイガ	地上	魔法	远程中	–
ファイラ	地上	魔法	远程弱	–
ファイア	地上	魔法	远程弱	–
スラッシュブロウ	空中	物理	近身弱	激突（斜下）/激突（斜上）
空牙	空中	物理	近身弱	激突（斜上）
月牙天升	空中	物理	近身弱	激突（上）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
凶斩り	地上	物理	近身强	激突（正面）
メテオレイン	空地	魔法	上升：远程中/下降：远程强	–
ブレイバ	空中	物理	近身强	激突（斜上）→激突（下）
画龙点睛	地上	物理	近身强	从ソニックブレイク派生、激突（斜下）
超究武神霸斩 ver.5	空中	物理	剑：近身强/爆炸：远程强	从スラッシュブロウ派生、激突（斜下）

斯考尔（Squall/スコール）



『这里是战场。没必要说那么多废话。』

擅长距离：万能

操作难度：3

出自《FFⅧ》，拥有狮子般孤高之心，独自战斗的年轻佣兵。特征是连续攻击的招式很多，且在EX模式下勇气攻击会被强化。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ソリッドバレル	地上	物理	近身弱	追击
魔法连弹	地上	魔法	冰火弹：远程弱/闪电：远程中	追击
アッパーブルーズ	地上	物理	近身弱	激突（下）
ブリザドバレット	地上	魔法	远程弱	–
サンダーバレット	地上	魔法	远程弱	–
ヒールクラッシュ	空中	物理	近身中	魔法防御、激突（下）
ビートファング	空中	物理	近身弱	激突（下）
魔法连击	空中	魔法	远程弱	激突（下）
ファイアバレット	空中	魔法	远程弱	–

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
フェイテッドサークル	地上	魔法	远程强	魔法防御、吸引、激突（正面）
ブラスティングゾーン	地上	魔法	近身强	–
ラフディバイド	空地	物理	近身强	激突（正面）
リボルバードライブ	地上	物理	近身强	激突（正面）
エアリアルサークル	空中	魔法	远程强	魔法防御、吸引、激突（正面）

EX模式

ライオンハート（RANGE）：勇气攻击的武器距离加长约半米。

ライオンハート（HIT）：使用武器的勇气攻击命中后，会产生爆炸追加同等的勇气伤害。

在EX模式下，使用武器的勇气攻击能够提升判定长度，而且造成勇气伤害的次数也会翻倍。但要注意追加或魔法等攻击没有这个效果。

EX炸裂技 连续剑

EX指令为配合从右向左移动的光标，按照一定节奏按下8次R键，就能达成Perfect。按键的时机判定比较宽松，难度不高。

推荐战术

・利用“サンダーバレット”制造攻击机会

拥有吸附对手效果的地面勇气攻击“サンダーバレット”，动作快空隙小，十分好用且不容易遭到对手的反击，待在地面时可以积极地使用这招。“サンダーバレット”命中后可以立刻使出其他的招式，因此可以用“ソリッドバレル”或“魔法连弹”来再次造成勇气伤害。另外虽然难度会变高，但在对手被“サンダーバレット”拉过来之后，是可以接上“フェイテッドサークル”、“ブラスティングゾーン”与“リボルバードライブ”这三种HP攻击的。对自己的技术有信心的话，可以尝试一下。

・利用冲刺展开快速奇袭

斯考尔的勇气攻击发生速度非常快，因此可以在中距离时突然以冲刺发动奇袭。地面使用“アッパーブルーズ”或“アッパーブルーズ”，空中则使用“ビートファング”。

・利用“ファイアバレット”进行双线进攻

“ファイアバレット”会以火弹长时间追踪对手，因此在远距离打出后立刻冲刺，就可以跟火弹同时对对手进行攻击。对手要回避火弹的话，以“ビートファング”抓回避硬直。对手选择防御或冲刺弹开火弹的话，就以带有魔法防御效果的“ヒールクラッシュ”或“エアリアルサークル”来迎击。

吉坦（Zidane/ジタン）

EX模式

エアリアルジャンプ：在空中可以跳跃10次。且进行空中回避后，空中跳跃次数被重置。

ドッジジャンプ：跳跃动作开始的阶段带无敌属性。

在EX模式下，跳跃次数大大增加，且能够用来闪避对手的攻击。不仅能够向高处快速移动，还可以通过空中回避重置跳跃次数，来持续保持在空中作战。如果以一秒4次的频率进行跳跃，则可以一直保持无敌属性的持续时间。

EX炸裂技 リバースガイア

EX指令为连打○键加满计量槽。计量槽分为4个阶段，第1阶段

要在1.3秒内连打7次，第2阶段要在1.7秒内连打9次，第3阶段与第4阶段要在1.4秒内连打9次。任意阶段未满足要求则直接进入最后的终结攻击。只要连打速度够快，达成Perfect并不困难。

推荐战术

·利用“タイダルフレイム”追使对手进行空中战

这招能够逼迫想在地面作战的对手逃往空中。“タイダルフレイム”打出的火球会在地面缓慢地追踪对手，持续时间非常长，对手为了回避只能跳到空中。而且在使用“タイダルフレイム”后，吉坦会比对手更快开始行动，这时抢先使用勇气攻击会有奇效。根据时机的不同，有可能即使对手防御了吉坦的攻击，也会被接下来的火球打中。

·合理使用空中的HP攻击

“ミールツイスター”是由容易命中的勇气攻击派生而出的，因此使用的机会很多，基本上是空中HP伤害的主要来源。对于擅长回避或防御勇气攻击的对手，交替使用“フリーエナジー”或“グランドリーサル”会有不错的效果。“フリーエナジー”的速度非常快，对手难以反应过来。“グランドリーサル”即使被回避一次也会朝着对手突进，近距离使用的话很容易命中对手的回避硬直。

·“テンペスト”的小诀窍

这是一招动作快、距离长的招式，平时就很好用。但最能发挥其价值的时候，是在于受到对手的长时间攻击，一开始就用援护切换逃开之后，马上使用这招就能够命中对手。如果使用援护切换的位置在天花板附近，那么吉坦使用援护切换后会改为向下移动，此时就要使用向上攻击的“ヴォルテックス”才能命中了。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ランブルラッシュ	地上	物理	近身弱	追击
スクープアウト	空地	魔法	远程弱	—
ブースター8	地上	物理	近身中	—
ストームインパルス	空中	物理	近身弱	激突（正面）
ヴォルテックス	空中	物理	近身弱	激突（正面）
テンペスト	空中	物理	近身弱	追击
ソリューション9	空中	魔法	远程弱	—
スイフトアタック	空中	物理	近身弱	追击

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
タイダルフレイム	地上	物理/魔法	刀：近身强/火球：远程强	—
ストラサークル5	地上	魔法	近身强	吸引
シフトブレイク	空中	魔法	雷击：远程强/水柱：无	吸引
グランドリーサル	空中	物理	近身强	激突（正面）
ミールツイスター	空中	魔法	无	从ランブルラッシュ、テンペスト、スイフトアタック派生



擅长距离：近距离
操作难度：1
出自《FFIX》，正义感极强、行动力拔群的财宝猎人。特征是空中的招式丰富多彩，且能够进行两次空中跳跃。

泰达（Tidus/ティーダ）



擅长距离：近距离
操作难度：4
出自《FFX》，为了与父亲战斗，以超越父亲为目标不断前进的少年。特征是移动能力优秀，且拥有大量回避性能的招式。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ホップステップ	空地	物理	近身弱	追击
ソニックバスター	地上	物理	近身弱	激突（斜下）
スフィアシュート	地上	物理	远程中	激突（正面）
ドッジ&スロー	空地	物理	近身弱	回避、追击
ドッジ&スピン	空地	物理	近身弱	回避、追击
ドッジ&ラン	空地	物理	近身弱	回避、追击
フルスライド	空中	物理	近身弱	激突（斜上）
ウィザーショット	空中	物理	远程弱	—

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
スパイラルカット	地上	物理	近身强	魔法防御
エナジーレイン	空地	物理	近身强	—
ジェクトシュート	空中	物理	远程强	激突（正面）
チャージ&アサルト	空中	物理	近身强	—
クイックトリック	空地	物理	近身强	从ドッジ&スロー、ドッジ&スピン、ドッジ&ラン派生、激突（正面）

EX模式

リフレクダッシュ：地面的移动速度增加。且被剑所保护的前方带有魔法防御属性。

アルテマウェポン（ATK）：HP残量越高，攻击力越高。

アルテマウェポン（DODGE）：ドッジ&～系勇气攻击的无敌时间翻倍，移动距离与速度增加。

在EX模式下，除了HP自动回复以外，移动、攻击、防御与回避能力都得到了提高。而且泰达的主力技ドッジ&～系的回避能力得到大幅强化。

EX炸裂技 エース・オブ・ザ・ブリッツ

EX指令为屏幕上出现一个计量槽，光标会在里面高速左右移动。要在2秒内按下○将光标停在计量槽中央的成功区域内。停在正中央就能获得“Great”评价，达成Perfect。稍微偏差了一些则获得“Good”评价，伤害会减少。2秒内如果没有按准在成功区域内，也可以重新按。推荐等待高速移动的光标往返两次，让眼睛习惯后一次按到位。

推荐战术

·以“ドッジ&スロー”和“フルスライド”展开攻击

空中战以中距离的“ドッジ&スロー”为基本。在剑尖刚好能够到的情况下，即使被对手防御，也不容易遭到反击。一旦命中，则可以派生出“クイックトリック”来造成HP伤害。

“フルスライド”除了能够

弹开对手的远程弱判定飞行道具外，突进的速度还快过“ドッジ＆スロー”。攻击时泰达的位置会下降一些，因此在对手的斜上方出效果比较好。看出对手的防御意图的话，可以换成“エナジーレイン”来破防。

・以“ドッジ＆スピン”从高位攻击

这招非常适合从对手的上方进行攻击。由于攻击之前泰达会往前跳一下，因此射程会比想象中远一些。命中后可以派生出“クイックトリック”来造成HP伤害。

・以“スフィアシュート”配合援护

在地面战主要使用“スフィアシュート”进行立回。虽然打不了太远，但命中后会将对手远距离吹飞造成激突，配合援护的激突连携就能造成大伤害了。另外对手防御的话则会被破防，此时用援护去捡漏也是很不错的。同理也可以用援护去抓进行回避的对手。

香托托（Shantotto/シャントット）



擅长距离：近距离
操作难度：8
出自《FFXI》，拥有压倒性强大的魔力，目中无人的傲气魔女。特征是能够连续进行HP攻击，且在空中能够2段跳。

EX模式

魔力の泉：HP攻击或EX炸裂技命中后清零的勇气值可以立刻回复到基本值。

在EX模式下，香托托的HP攻击命中对手后，本该清零的勇气值会在2秒内立刻回复到基本值。

HP攻击特性

香托托的HP攻击在勇气值为2000以下、2000～4000、4000以上三个阶段时，各自为该属性魔法的下级、中级和上级版本。级别越高，魔法的威力越强，范围越广。

香托托的任意HP攻击命中后，在最后一击造成HP伤害前，持续连打□键，可以继续连续其他的HP攻击，最多可以达到3次HP攻击命中。在攻击途中勇气值会不断增加，当达到2000或4000以上后，HP攻击也会切换成相应的中级或上级版本。以不同的HP攻击始动的连携，威力也不尽相同。地面上以“土”或“雷”始动的威力最高，空中则以“水”始动的威力最高，如果遇到HP攻击必中的情况，请尽量以这三招发动第一击。

EX炸裂技 ブチ切れ

EX指令为屏幕左下出现的六种古代魔法列表。选中其中一种魔法，点击○键两下就能发动该魔法并夺取对手的勇气值。按照“フレア”→“フラッド”→“バースト”→“クエイク”→“トルネド”→“フリーズ”的顺序发动魔法就能使出最后的派生“技连携・核热”，达成Perfect。六种魔法从上到下的排列顺序必定是如上面提到的这个顺序，因此只要一开始选择到“フレア”，然后重复操作“点击○键两次→输入↓方向”这个步骤，就能轻松完成了。不擅长辨认日文的玩家也可以通过魔法左边的颜色标记来寻找，“フレア”的标记为红色。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
时々2-3回攻击	地上	物理	近身弱	激突（正面）
スタン	空地	魔法	远程弱	中断对手行动
バインド	空地	魔法	远程弱	封锁对手移动
バイオ	空地	魔法	远程弱	10秒内持续夺取对手勇气值
レトリビューション	空中	物理	近身中	追击

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
精灵魔法 土	地上	魔法	勇气值2000以下：远程中／勇气值2000以上：远程强	–
精灵魔法 火	地上	魔法	勇气值2000以下：远程中／勇气值2000以上：远程强	–
精灵魔法 雷	地上	魔法	勇气值2000以下：远程中／勇气值2000以上：远程强	–
精灵魔法 水	空中	魔法	勇气值2000以下：远程中／勇气值2000以上：远程强	–
精灵魔法 风	空中	魔法	勇气值2000以下：远程中／勇气值2000以上：远程强	吸引
精灵魔法 冰	空中	魔法	勇气值2000以下：远程中／勇气值2000以上：远程强	–

推荐战术

・用“バイオ”给对手制造压力

“バイオ”产生的暗之雾持续时间长，且会缓慢地追踪对手。可以经常使用这招，使得对手一直处在暗之雾的压力之下。但要注意这招会被冲刺或防御简单地反弹。如果自己被暗之雾追踪就会很麻烦了，再次以防御或冲刺反弹吧。

暗之雾命中对手后，如果对手使用HP攻击，故意去吃也是一种选择。这样做的话，对手勇气值因为HP攻击命中而清零的瞬间，就会被暗之雾造成勇气崩坏，然后香托托就能获得地图勇气值，让自己的HP攻击升级了。

・以“バインド”封锁对手移动后进行HP攻击

香托托射程最远的“バインド”虽然不会造成伤害，但是攻击后的硬直很小。在中～远距离可以频繁地使用这招，一旦成功封住对手，就用空中冲刺靠近，然后以“精灵魔法 水”进行最大输出吧。

・从“スタン”开始的连击

对手在中距离进行牵制战术的时候，可以用冲刺靠近打出“スタン”。这招命中之后，立即接续“精灵魔法 风”或“レトリビューション”就能造成伤害。但是如果对手在空中的位置处于香托托的下方，那么也有因为对手急速下落而让后续攻击落空的情况，所以要时刻注意两人的相对位置。

普莉修（Prishe/プリッシュ）

EX模式

百烈拳：移动速度提升。勇气攻击第二段命中后接○可以再打出一次第二段攻击。

原本就拥有高机动力的普莉修，在EX模式下移动速度还会再得到提升。另外第二段勇气攻击命中后能够再多打出一次攻击，可以大量削减对手的勇气值。

EX炸裂技 五つの輝き

EX指令为普莉修模仿PSP按键配置，顺时针移动的路径。要求在对应按键出现的0.7秒内按下相应按键，成功5次即可达成Perfect。由于限制时间比较短，建议一开始看清楚第一次指令要求的按键，然后按照“×→□→△→○→×”的顺序连打下一个按键，听到成功音效后进行切换。即使按错了或者时

间到了却没按，也可以立刻转换至下一个按键，继续连击。

推荐战术

・以“ホーリー”牵制，再用“コンボ”或“乱击”进攻

“コンボ”与“乱击”即使挥空也能够将招式打完，只要快速连打按键，就能保持攻击的状态快速缩短距离。对手如果擅长防御的话，连续攻击当然会变得很危险。但只要事先使用“ホーリー”进行牵制，然后狙击对手回避后的硬直就行了。当然也可以连打途中一度停止攻击诱使对手防御，再进行下一步攻击。

・在对手下位以“スピンアタック”进行攻击

空中战中，潜入对手的下方以“スピンアタック”攻击也是一种手段。这招的横向判定不算强，但对于上方的突进距离则非常长。威力大的同时，二段攻击接续“双龙脚”与“短劲”以外的招式都能引发技连携，可以积极使用。

・空战中“バニシュガ”非常实用

这一招在释放前会自动往对手所在的位置快速移动一定距离，然后放出全水平方向的冲击波。释放前的移动对应一定程度的高低差，在空战中算是很好用的招式。对于想要防御或回避勇气攻击的对手，以冲刺靠近后立刻使用这招，几乎能够100%击中对手的防御、回避硬直。



擅长距离：近距离
操作难度：5
出自《FF XI》，充满无穷的精力与气力，勇往直前的少女。特征是可以自由组合勇气攻击的类型，且在空中能够2段跳。

特定招式组合“技连携”

普莉修的勇气攻击由初段和二段组成。通过特定的招式组合，可以额外产生名为“技连携”的攻击判定。该攻击能够再次进行勇气攻击的追打，虽然威力不高但也值得一用。以下是所有“技连携”发生的组合方式。

初段		二段攻击后产生的技连携							
		コンボ	空鸣拳	双龙脚	タックル	バックハンドブロー	スピンアタック	乱击	短劲
地上	コンボ	—	—	—	—	炸裂	溶解	—	—
	空鸣拳	—	—	—	振动	炸裂	溶解	—	收缩
	双龙脚	—	—	—	—	—	—	—	—
	タックル	冲击	冲击	—	冲击	炸裂	冲击	冲击	—
空中	バックハンドブロー	—	—	—	—	—	—	—	重力
	スピンアタック	核热	核热	—	核热	炸裂	核热	核热	—
	乱击	—	—	—	—	炸裂	溶解	—	—
	短劲	—	贯通	—	—	炸裂	—	—	—

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性（初段）	特性（二段）
コンボ	地上	物理	近身弱	—	追击
空鸣拳	地上	物理	不蓄力：近身弱/蓄力：近身中	—	不蓄力：追击/蓄力：激突（正面）
双龙脚	地上	物理	不蓄力：近身弱/蓄力后冲击波：远程中	—	不蓄力：—/蓄力后冲击波：追击
タックル	地上	物理	近身弱	回避	激突（正面）
バックハンドブロー	空中	物理	近身强	—	激突（下）
スピンアタック	空中	物理	近身弱	吸引	激突（上）
乱击	空中	物理	近身弱	—	追击
短劲	空中	物理	不蓄力：近身弱/蓄力：近身强	—	激突（正面）
バニシュ	地上	魔法	远程弱	—	—
ホーリー	空中	魔法	远程弱	—	—

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
梦想阿修罗拳	地上	物理	近身强	激突（下）
昆仑八象脚	地上	物理	近身强	激突（正面）
罗刹七星拳	空中	物理	近身弱	激突（上）
バニシュガ	空中	物理	远程强	激突（正面）

嘉兰德（Garland/ガ－ランド）



擅长距离：万能
操作难度：4
出自《FF I》，投身战斗的轮回，追求无尽争斗的勇猛战士。特征是武器能够变形进行攻击，且单发威力极大。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ラウンドエッジ	地上	物理	一圈：近身弱/二圈：近身中/上段斩：近身强	激突（正面）/追击
ハイブリンガー	地上	物理	近身弱	通常：追击/蓄力：激突（正面）
ランスバレット	地上	物理	近身中	激突（下）
デスクロウ	地上	物理	近身弱	—
サンガー	空地	魔法	远程弱	—
ツインソード	空中	物理	近身弱	激突（正面）
バルディッシュ	空中	物理	近身弱	激突（下）
チェーンバンプ	空中	物理	近身弱	追击
ツイストドリル	空中	物理	近身弱	追击

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ほのお	空地	魔法	远程强	—
じしん	地上	斧：物理/震地：魔法	斧：近身强/震地：无	激突（斜上）
つなみ	地上	物理	近身强	—
たつまき	空中	魔法	远程强	吸引
フレアー	空中	物理	近身强	激突（正面）

EX模式

スーパーアーマー：在自身的攻击动作中，不会因为对手的勇气攻击而产生硬直。但是要注意在自己的攻击动作结束阶段，或是遭受到HP攻击，动作依然会被中断。另外遇到对手防御或是攻击相杀，仍然会造成角色踉跄。

EX模式下就是所谓的角色霸体状态，但是要注意对HP攻击没有抵抗力。另外还得注意援护攻击，如果被命中就会造成EX崩坏，强制解除EX模式。

EX炸裂技

ソウルオブカオス

EX指令为3秒内连打○键19次，要达成Perfect并不困难。

推荐战术

·以“ランスパレット”和“バルディッシュ”造成激突

“ランスパレット”和“バルディッシュ”单发威力大，造成激突后追加伤害非常高。注意这两招各自的特点，找准机会给予对手痛击吧。

ランスパレット：高速的突进技，而且能够破坏对手的防御。虽然是地面的招式，但攻击完毕后嘉兰德会处于空中，因此要注意无法连续使用。

バルディッシュ：与“ランスパレット”第二段攻击动作相同，快速向下的挥斩。虽然射程比较短，但当自己在对手的头上使用时会降低一些高度，命中率还不错。

·远距离以“サンガー”和“ほのお”牵制

当对手在远处时，就以在对手头上出现的“サンガー”，以及无法弹反的“ほのお”进行牵制。如果自己所处的水平位置比较高的话，“チェーンバンプ”也是可以使用的。但是“サンガー”这类招式无法造成大伤害，因此一旦有机会还是利用冲刺打近身战吧。

·EX复仇中连发“バルディッシュ”

EX槽满时，故意吃下对手的攻击发动复仇也是一种战术。因为在复仇中招式可以连发，因此连续使用“バルディッシュ”就可以给对手带来大伤害。为了不让对手以援护切换逃脱，瞄准对手援护槽不满的时机吧。

皇帝（The Emperor/皇帝）



擅长距离：远距离
操作难度：8
出自《FF II》，连神也盘算着利用，冷酷无情的霸王。特征是布下陷阱引诱对手进行攻击，但HP攻击的种类很少。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ボムアタック	地上	物理	近身强	追击
地雷	地上	魔法	远程弱	吸引
光の纹章	空地	魔法	远程弱	–
スティックボム	空地	魔法	蓄力小：远程弱/蓄力中：远程中/蓄力大：远程强	吸引、激突（正面）
雷の纹章	地上	魔法	无	吸引
机雷	空中	魔法	远程弱	吸引

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
いんせき	空地	魔法	无	按住□键8.7秒使用、魔法防御、吸引、激突（下）
フレア	空地	魔法	远程强	地上：–/空中：激突（下）
メランコリアの槛	空地	魔法	无	吸引

EX模式

ブラッドマジック：对对手造成HP伤害时，将对自身回复等量HP数值。激突与援护造成的HP伤害则不包括在内。

EX模式下会获得与费里奥尼尔相同的能力，以HP攻击命中后将回复同等数值体力。

EX炸裂技 绝对支配

EX指令为连续输入5次画面上发亮的方向键或按键。集中注意力的话，要达成Perfect并不困难。

推荐战术

·区分使用两种“フレア”

“フレア”虽然在地面与空中都能使用，但火球的特征却有所区别。地上使出的蓝色火球会长时间追踪对手，被HP攻击命中则被反弹；空中使出的红色火球飞行一段距离后就会停止，被HP攻击命中则当场消灭。为了活用地上“フレア”的长时间追踪性能，应该在远离对手的时候使用。打出火球后以“スティックボム”之类的招式狙击回避火球的对手。如果火球被反弹，那么用“ボムアタック”再次将其反弹就是了。

·想要引诱对手靠近，就使用“いんせき”

当对手在远处时，就使用“いんせき”。“いんせき”的攻击几乎不可回避，但是从使用到打出需要消耗大量的时间，因此大部分对手都会为了攻击皇帝使其中断而靠近过来。此时设置在皇帝周围的陷阱就能最大程度地发挥功效了。另外，使用“いんせき”时皇帝自带魔法防御效果，如果是远程的弱魔法攻击，直接无视就可以了。

·解除锁定后的“フレア（地上）”

地面版本的“フレア”在锁定对手时会进行追踪，但在解除锁定时则只会向前飞行。对战时可以故意解除锁定，向奇妙的方向发射“フレア”，让对手猜不到弹道。等到一段时间后再重新锁定，让对手挨个措不及防。但是解除锁定很可能会丢失对手的踪影，因此使用这个战术前要习惯利用方向键转动镜头捕捉对手。

暗黑之云（Cloud of Darkness/暗暗の云）

EX模式

キャンセル波动炮：在任何攻击后，可以利用HP攻击来进行取消。发动时机基本等同于回避取消的时机。不过当用于取消的HP攻击为“高射式 波动炮”、“波动球”与“乱打式 波动炮”时，能够比回避取消的时机更快打出。

EX模式下能够在任何招式完结的瞬间取消出HP攻击。攻击后的硬直以HP攻击取消的话，可以连发HP攻击让对手疲于奔命。

EX炸裂技 超波动炮

EX指令为按住○键不放，当能量填充到120%的瞬间松开○键，就能达成Perfect。一开始能量增长的速度很快，但到了后期就会减慢速度，因此不用太紧张。不要在意能量槽本身，只盯着右侧的数字来按就好。

推荐战术

·用“追尾式”与“广角式”进行牵制

当远离对手的时候，主动降落到地面，不断使用“追尾式”和“广角式”进行牵制，顺便积蓄援护槽。当有援护的时候，在对手回避“追尾式”和“广角式”的瞬间，利用援护抓取回避硬直。另外“乱打式”也是可以用的，但要提防对手突然以冲刺靠近。

·想要封印对手的牵制，就使用“报复式”

当对手使用远程攻击时，可以

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	挥动次数	类型	强度	特性
痛みの触手	地上	1	物理	近身弱	追击
		2	物理	近身弱	激突（正面）
		3	魔法	远程弱	–
恨みの触手	地上	1	物理	近身弱	激突（正面）
		2	物理	近身中	吸引
		3	魔法	远程中	–
苦しみの触手	空中	1	物理	近身弱	追击
		2	物理	近身弱	–
		3	魔法	远程弱	–
蔑みの触手	空中	1	物理	近身弱	激突（正面）
		2	物理	近身弱	比对手位置低：激突（上）/比对手位置高：激突（下）
		3	魔法	远程弱	–

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
高射式 波动炮	地上	魔法	远程强	–
广角式 波动炮	地上	魔法	远程强	激突（正面）
追尾式 波动炮	地上	魔法	远程强	–
潜地式 波动炮	地上	魔法	远程强	回避、激突（正面）
报复式 波动炮	空地	魔法	强防御→远程强	–
波动球	空中	魔法	远程强	–
零式 波动炮	空中	魔法	近身强	激突（正面）
乱打式 波动炮	空中	魔法	远程强	激突（正面）

用“报复式”防御之后进行反击。多次反击命中后，想来对手也不会再胡乱进行牵制了。

·勇气攻击推荐使用“恨みの触手”

这一招在4种勇气攻击中是最好用的。触手挥动2次时使出的招式带有吸引效果，且能击破对手的防御。另外挥动3次时放射出的魔法会缓缓追踪对手，且无法以冲刺反弹。就算被防御行动反弹回来，只要对其使用“报复式”就OK了。

空中的勇气攻击则可以使用“蔑みの触手”。挥动2次时的招式距离很长。另外自己的位置高过对手时，挥动3次放出的魔法也比较容易命中。

擅长距离：万能
操作难度：9
出自《FFⅢ》，置身事外旁观战局，“虚无”的具现化。特征是拥有多姿多彩的HP攻击，相对的勇气攻击种类极少。



高贝兹（Golbeza/ゴルベーザ）

「就用你的双眼去确认什么才是真实吧。」

擅长距离：万能
操作难度：7
出自《FFⅣ》，身处混沌阵营，却看手帮助调和女神的战士。特征是能够一次性攻击近、远两种距离，且在跳跃时有一瞬的无敌。

EX模式

黑い牙：按住R+□键5秒后，让对手勇气值变为0，并直接造成对手勇气崩坏。

EX模式下的“黑い牙”能够一击将对手勇气崩坏，非常强力。而且在咏唱途中可以以摇杆操控高贝兹进行水平移动，也不是完全的无防备。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ライズウェイブ	地上	魔法	手部：近身弱/魔法柱：无	激突（上）→2段不蓄力：激突（正面）/2段蓄力：激突（正面）、回避
グレアハンド	地上	魔法	手部：近身弱/魔法：远程弱	追击→2段不蓄力：激突（正面）/2段蓄力：激突（正面）、回避
迎击システム	空地	魔法	手部：近身弱/魔法：远程弱	–
グラビデフォース	空中	魔法	远程强→离对手近：远程中/离对手远：近身中	吸引、激突（下）、回避
重力システム	空中	魔法	手部：近身弱/激光：远程弱	追击/激突（正面）
浮游システム	空中	魔法	手部：近身弱/激光：远程弱	追击/激突（正面）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ナイトグロウ	地上	魔法	浮游：近身强/雷：远程强	激突（上）
セクターレイ	空地	魔法	远程强	激突（正面）
ジェネシスロック	空中	魔法	远程强	吸引、激突（正面）
コズミックレイ	空地	魔法	近身强	从ライズウェイブ、グレアハンド、重力システム、浮游システム派生、激突（正面）
黑い牙	空地	魔法	远程强	EX模式下按住R+□5秒、激突（上）

EX炸裂技

双月

EX指令与塞西尔相同，同时输入画面上出现的方向与按键，连续3次成功就能达成Perfect。诀窍在于方向键的↑↓一定与△×关联，←→一定与□○关联。

推荐战术

·在“迎击システム”命中后展开攻击

“迎击システム”从放出机器到射出子弹有一定的间隙，因此高贝兹可以在这段时间中抢先行动，在子弹命中同时就能进行连续攻击。近距离可以接“浮游システム”和“セクターレイ”，远距离则用“ライズウェイブ”。另外在“迎击システム”的子弹命中时，最速打出“ライズウェイブ”、“グレアハンド”、“重力システム”或“浮游システム”中任意一招，就算第一击打空，也能马上派生出“コズミックレイ”。但要注意一部分的招式如果不蓄力瞬移到对手面前，就会打不中。

·利用地面冲刺后的“ナイトグロウ”进行奇袭

“ナイトグロウ”产生的暗之壁虽然只在高贝兹周身产生判定，但是发生速度快到异常。当双方都在地面时，推荐使用地面冲刺后的“ナイトグロウ”进行奇袭。对手如果警戒着高贝兹靠近而进行回避，就换用“セクターレイ”。因为这招的发生速度比较慢，所以反而能够抓到对手的回避硬直。

·以“セクターレイ”从障碍物后面进攻

放出3个球体机械，放射激光的“セクターレイ”，可以穿越障碍物进行攻击。因此在障碍物很多的地图上，这将是很好的进攻手段。另外在解除锁定的情况下，球体只会出现在高贝兹的面前，但激光却仍然会追踪对手。对战时利用这个性质，在障碍物后面改变球体的出现位置，能够让对手更加难以回避。

艾克斯迪斯（Exdeath/エクスデス）



擅长距离：万能
操作难度：9
出自《FFⅤ》，憧憬着虚无之力、化身为破坏者的暗黑魔导士。特征是能够使用防御反击的招式，但在地上的移动速度极端慢。

防御取消

艾克斯迪斯几个特定的招式可以利用带有“ガード”字样的招式或按R键进行的通常防御来中途取消。另外“ミールストーム”这个招式中途放开□键停止使用而产生的硬直也可以利用相同的方式取消。

可被取消的招式	
勇气攻击	HP攻击
ソードダンス	アルマゲスト
しんくうは	グランドクロス
ハリケーン	ミールストーム

可用于取消的招式
R键防御
シェルガード
プロテスガード
ターンガード
オールガード

EX模式

スピードガード：带有“ガード”字样的招式在没有防御住攻击时的结束动作之际，除了回避之外，还可以用招式或防御来取消。防御成功时反击技的性能也会得到强化。

EX模式下带有“ガード”字样的招式会大幅强化，防御失败的硬直也可以用招式和防御来取消掉。但是R键的通常防御和“デルタアタック”的防御则不在此列。

EX炸裂技
宇宙の法则が乱れる！

EX指令与暗黑之云相反，按住○键不放，当能量降低到0的瞬间松开○键，就能达成Perfect。不要在意能量槽本身，只盯着右侧的数字来按就好。

另外当对手是吉尔伽美什时，达成Perfect会有特殊台词。

基本招式

勇气攻击				
名称	空/地	类型	强度	特性
ブラックホール	空地	魔法	无	吸引
磁场转换	空地	物理	近身中	激突（上）
シェルガード	空地	－	魔法强防御	魔法防御
プロテスガード	空地	－	物理强防御	物理防御
ターンガード	空地	－	通常防御	防御
オールガード	空地	－	最强防御	最强防御
ソードダンス	空地	物理	近身中	激突（正面）、防御取消
しんくうは	空地	魔法	远程弱	追击、防御取消
ハリケーン	空地	魔法	近身弱	吸引、防御取消

HP攻击				
名称	空/地	类型	强度	特性
デルタアタック	空地	魔法	近身强	通常防御、激突（正面）
アルマゲスト	空地	魔法	近身强	魔法防御、激突（正面）、防御取消
グランドクロス	空地	魔法	无	吸引、防御取消
ミールストーム	空地	魔法	远程强	回避无效、防御取消

防御反击（带有“ガード”字样的招式防御成功后的反击技）			
指令	类型	强度	特性
○	魔法	近身中	吸引
地面：对手方向+○，2段攻击按○ 空中：↑+○，2段攻击按○	物理	近身中	激突（正面）
地面：对手反方向+○，2段攻击按○ 空中：↓+○，2段攻击按○	魔法	远程中	追击
□	魔法	近身强	魔法防御、激突（正面）
地面：对手反方向+□ 空中：↓+□	魔法	无	吸引

推荐战术

·“オールガード”以外的防御方式要根据情况来使用

在4种防御反击技中，实用性最高的是能够对应几乎所有攻击的“オールガード”。虽说平时几乎只需要用这个招防御就好，但当还没掌握防御性能维持时间的时候，也可以换用持续时间比较长的“ターンガード”。另外，“シェルガード”只有在面对远程弱或远程中的强度时才能够发动反击，但会将对手射出的远程攻击原路径反弹，对于对手的远程牵制还是有一定效果的。

·以“ミールストーム ”迫使对手进攻

这招的咏唱时间非常长，但是一旦放出龙卷，对手可以说是几乎无法躲掉。所以当艾克斯迪斯开始咏唱时，对手将不得不采取攻击来进行阻止。而“ミールストーム ”从咏唱开始到出招的前一刻，都可以随时取消咏唱使出防御技或进行回避。因此这将是利用防御反击技重创对手的好机会。

·主动进攻时推荐使用“ブラックホール”或“磁场转换”

等不及对手行动，想要自己展开攻击的玩家，推荐使用拥有强力吸引效果的“ブラックホール”，以及破坏对手防御的“磁场转换”。“ブラックホール”命中之后，可以对被拘束的对手追加各种各样的攻击。但是这招在出招前会有大破绽，所以要注意观察对手的动向。“磁场转换”则会令艾克斯迪斯一边瞬移一边靠近对手，攻击后的破绽小，即使连发也没什么危险。破坏对手防御之后，可以接上“デルタアタック”。

吉尔伽美什（Gilgamesh/ギルガメッシュ）

武器切换

吉尔伽美什使用带武器的招式时，会从他携带的8种武器中随机抽取1种使用，该招式的距离与威力都会随着武器而产生变化。EX模式下则会同时拿出2种武器，招式的性质则会混合2种武器的性质。

通常形态下，武器只会在使用武器技的瞬间出现在手上，招式完结之后即消失。不持有武器的招式只有勇气攻击中的“かまいたち”和“でんげき”，以及HP攻击中的“ロケットパンチ”和“ミサイル”4种远程攻击。进行追击时，将会保持之前使用的武器。EX模式下则一直持有武器，直到EX模式结束为止，武器都不会变化。武器的不同造成的招式性能变化，只会影响到勇气攻击的距离与威力，对于HP攻击则无影响。

武器的区别			
武器	外观	使用几率	效果
エクスカリバー	红色大剑	10%	默认距离，威力补正2倍
エクスカリパー	蓝色大剑	10%	默认距离，勇气伤害固定为1，激突伤害为0
なぎなた	红色长刀	15%	距离1.5倍，默认威力
マサムネ	日本刀	15%	距离1.3倍，威力补正为75%，每次造成勇气伤害增加出现6个EX源
源氏の刀	茶色大剑	10%	默认距离，威力补正为75%，每次造成勇气伤害削减对手EX槽最大值的2%
斩铁剑	蓝色弯刀	10%	距离0.7倍，每次造成勇气伤害时，2%几率强制对手勇气崩坏
バトルアクス	短斧	15%	距离0.7倍，威力补正一半几率为0.25倍，一般几率为1.75倍
チキンナイフ?	黄色短剑	15%	距离0.7倍，自身血量越少，攻击力越高

チキンナイフ？威力补正倍率	
HP残量	威力补正
91%～100%	1.0倍
81%～90%	1.12倍
71%～80%	1.25倍
61%～70%	1.40倍
51%～60%	1.57倍
41%～50%	1.76倍
31%～40%	1.97倍
21%～30%	2.21倍
11%～20%	2.48倍
10%以下	2.77倍



擅长距离：万能
操作难度：6
出自《FFⅤ》，自称巴兹的宿敌，从次元的缝隙中出现的勇猛战士。特征是攻击时会随机选取所持武器，根据武器的区别，招式属性会有变化。

EX模式

秘剑・八方ふさがり：8只手同时装备8种武器，增加招式的攻击次数。武器的装备方式为45%的几率全部都是同一把武器；22.5%的几率2种武器左右各4把；22.5%的几率2种武器左右交叉4把；10%的几率8种武器全部随机位置装备。

EX模式下吉尔伽美什的手会变出8只来。除了招式会变得强力外，事前可以知道所持的武器也是一大优点。另外在EX模式下，飞行道具类HP攻击也会得到强化。

EX炸裂技 最强の剑

EX指令为转轮盘，1/8的几率抽到金色的图标就能达成Perfect。限制时间为3.33秒，先让轮盘转个2圈，找到节奏，第3圈的时候再来按会比较好。

基本招式

勇气攻击				
名称	空/地	类型	强度	特性
双突き	地上	物理	近身弱	追击、EX模式下追加通常防御
かまいたち	地上	魔法	远程弱	–
十文字斩り	地上	物理	近身弱	激突（正面）
扇风斩	空地	物理	近身弱	追击
でんげき	空中	魔法	远程弱	–
两刀　ぎ	空中	物理	近身弱	激突（正面）、EX模式下追加通常防御
ツバメ返し	空中	物理	近身弱	激突（下）

HP攻击				
名称	空/地	类型	强度	特性
ロケットパンチ	地上	物理	远程强	激突（正面）
デスクロー	地上	物理	近身强	激突（正面）
ジャンプ	地上	物理	近身强	回避
ミサイル	空中	物理	远程强	激突（正面）
ハリケーン	空中	物理	近身强	–
つるぎのまい	空中	物理	近身强	激突（正面）

推荐战术

・近距离战以"扇风斩"夺取勇气值

近距离战推荐使用"扇风斩"。这是旋转武器的突进技，攻击距离长，比较容易命中。第1段攻击击中后再次按下○可以追加攻击并形成追击，但以回避取消后再次使出"扇风斩"或"ツバメ返し"也是一种选择。特别是取消"扇风斩"第1段攻击后的"ツバメ返し"是能形成连技的。

・以"でんげき"或"ミサイル"从远处攻击

远距离战则要依靠定点的"でんげき"和缓慢追踪对手的"ミサイル"。特别是"でんげき"速度比较快，而且自身破绽小，多放没有坏处。对手主动靠近过来时，可以使用高速射出的"ロケットパンチ"。

・EX模式下确认所持武器再构筑战术

EX模式下，先好好确认吉尔伽美什所持的武器，再想想该以勇气攻击为主，还是以HP攻击为主来进攻。另外EX模式下的武器招式攻击次数会增加，攻击范围也会得到增长。其中"扇风斩"这招由于范围得到了强化，会变得非常好用。而飞行道具类的HP攻击也有强化，"ロケットパンチ"会发出8发，"ミサイル"则会打出2发速度不同的导弹。

杰夫卡（Cefca/ケフカ）

基本招式

勇气攻击				
名称	空/地	类型	强度	特性
くるくるブリザガ	空地	魔法	远程弱	激突（正面）
ばらばらブリザガ	空地	魔法	破裂前：远程中/破裂后：远程弱	–
いろいろファイガ	空地	魔法	远程弱	追击
くねくねファイガ	空地	魔法	火力弱：远程弱/火力强：远程中	–
すくすくサンダガ	空地	魔法	远程弱	追击
あちこちサンダガ	空地	魔法	远程弱	追击
メテオ	空地	魔法	远程弱	追击
アルテマ	空地	魔法	远程中	激突（正面）

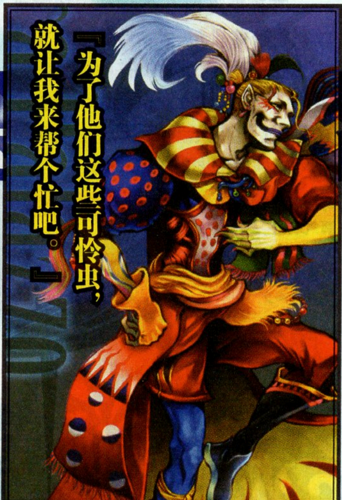
HP攻击				
名称	空/地	类型	强度	特性
はかいのつばさ	空地	物理	近身强	激突（正面）
ハイパードライブ	地上	魔法	无	–
トライン	空地	魔法	远程强	–
ミッシング・ゼロ	空地	魔法	远程强	激突（正面）

EX模式

グライド：空中按住×键可以持续进行水平滑翔移动。

どきどきマジック：所有的攻击方式发生改变，得到强化。

EX模式下空中按住×键可以持续进行水平滑翔移动。转弯性能比蒂娜强，滞空时间亦是蒂娜的两倍。但每次停止移动的瞬间高度就会下降。另外在EX模式下，所有的招式攻击方式都会变得复杂化，对手的对应会变得困难。



擅长距离：远距离
操作难度：7
出自《FFⅥ》，践踏人们的内心，纵容自己破坏欲望的疯狂小丑。特征是魔法攻击的轨道动作非常诡异多变，且在EX模式下还会完全变化。

EX炸裂技
裁きの光

EX指令为画面上顺序出现3个指令，之后在输入过程中按照正确的顺序将其输入就能达成Perfect。推荐在指令出现时自己也跟着输入一下，这样用身体来记忆会比光用脑子记忆正确率更高。

推荐战术

·利用不会被冲刺弹反的魔法进行牵制

在勇气攻击中，“ばらばらブリザガ”、“くねくねファイガ”（弱火力时除外）以及“アルテマ”是被不会被冲刺反弹的。推荐近～中距离以这三招来阻止对手靠近。

其中值得一提的是“くねくねファイガ”，火炎弹的轨迹非常不规则，很容易命中对手。而且命中时会造成多次伤害，封锁对手的行动，趁此机会用“トライン”或援护攻击也能保证命中。但是注意被防御的话火炎弹会被弹回来，有时候也需要配合“トライン”同时使用，使对手不敢轻易地防御。

·以“トライン”从远处攻击

“トライン”的出招准备时间长，破绽极大，但是射程非常远。当对手处于一次冲刺无法触及自己的距离时，就积极地使用“くねくねファイガ”和“トライン”吧。

·EX模式下发动猛攻

EX模式下由于“どきどきマジック”技能的支持，所有的招式都会得到强化，变得更加容易命中。其中特别是打出2发火炎弹的“くねくねファイガ”和连续2发魔法的“トライン”非常好用。另外的“ばらばらブリザガ”和“アルテマ”也因为距离得到强化而变得更容易命中了。

萨菲罗斯（Sephiroth/セフィロス）



擅长距离：万能
操作难度：4
出自《FFⅦ》，执拗地追逐着克劳德，冷酷无情的原英雄。特征是所持长刀能够攻击到很远的距离，且拥有大量一击多次攻击的招式。

延迟出招

萨菲罗斯所持的连续勇气攻击，都拥有“攻击判定一直持续到最后的攻击打出之前”的特性。比起连打○键来，将最后一次攻击的输入延迟到最大，造成的伤害与EX源出现量都会增加。特别是“なぎ払い”和“居合い斩り”这两招，伤害上升量极大，但延迟难度也是最高的。

EX模式

グライド：空中按住×键可以持续进行水平滑翔移动。
心无い天使：按住R+□咏唱4秒后，将对手勇气值强制变为1。

EX模式下萨菲罗斯右肩会生出片翼，使其能够进行滑翔。滑翔的速度虽然很快，但转弯时半径太大，高度下降也比较快，比较难以停在自己理想的位置。另外“心无い天使”使用后对手的勇气值被变为1，赶紧发动攻击吧。

EX炸裂技
スーパーノヴァ

EX指令为与克劳德相同，3秒内连打○键19次就能达成Perfect。

推荐战术

·中距离以“神速”和“シャドウフレア”进行牵制

空中的中距离战，以正面放出剑压的“神速”和让对手周边出现魔法球的“シャドウフレア”为基本。两招的出招速度都很快，除了适合进行牵制外，也能用于积蓄援护槽。使用“シャドウフレア”后，再打出“神速”，也很容易命中正在回避中的对手。对手利用冲刺或回避拉近距离的话，就以“虚空”或“闪光”来迎击好了。

遭到对手的HP攻击吹飞时，装备基本技能“受け身攻击”后利用“シャドウフレア”第一时间反击也是一种选择。对手的勇气值此时为0，一不注意就会被造成勇气崩坏。

·利用“天照”从对手下位攻击

一边上升一边斩击的“天照”，非常适合从对手的下位发起攻击。到出刀为止虽然会花上一点时间，但上升后的破绽小，非常好用。另外在对手的上位使用“天照”的话，萨菲罗斯会先自己下降一些高度再上升，因此对于比自己位置低一点点的对手也是可以对应的。

·远距离使用“ブラックマテリア”

当对手持续保持远距离牵制的时候，可以使用“ブラックマテリア”。蓄力3秒以上，就会出现巨大的陨石攻击远处的对手。但是按住□键的时候无法进行回避，要特别注意对手援护的动向。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
なぎ払い	地上	物理	近身弱	追击
缩地	地上	物理	刀：近身弱/剑压：远程弱	激突（正面）
シャドウフレア	空地	魔法	远程弱	–
刹那	地上	物理/魔法	刀：近身弱/斩击：远程弱	激突（正面）
居合い斩り	空中	物理	近身弱	追击
神速	空中	物理	刀：近身弱/剑压：远程弱	激突（斜下）
虚空	空中	物理	刀：近身弱/斩击：远程弱	激突（下）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ブラックマテリア	地上	魔法	远程强	蓄力大：吸引、激突（下）
八刀一闪	空地	物理	近身强	激突（正面）
闪光	空地	物理	近身强	通常防御、激突（正面）
狱门	空中	物理	刀：近身强/地裂：远程强	–
天照	空中	物理	近身强	激突（斜上）
心无い天使	空地	魔法	无	EX模式下按住R+□4秒

阿尔迪米西娅（Ultimecia/アルティミシア）

自由移动

阿尔迪米西娅的所有招式中都有特定的时间点可以进行自由水平移动，而且还有一些时间点可以自动进行调整上下追踪的移动。可以进行这些操作的时机都记载在表格中，推荐预先记住。



擅长距离：远距离
操作难度：5
出自《FFⅧ》，能够自由操控时间，妖艳而尊大的魔女。特征是根据按键方式不同招式也会产生变化，且在空中能进行4段跳跃。

EX模式

时の咒缚：按住R+□进行咏唱，将对手的时间停止7秒。

招式的移动时机

招式	水平移动				上下追踪移动			
	蓄力中	攻击前	攻击中	攻击后	蓄力中	攻击前	攻击中	攻击后
骑士の剑	○	○	○	○	○	○	○	○
骑士の斧	○	○	○	○	○	×	×	×
骑士の矢	○	○	○	○	×	×	×	×
骑士の枪	○	○	×	○	×	×	×	×
グレートアトラクター	○	○	×	○	○	○	×	×
ショックウェーブパルサー	○	○	×	○	×	×	×	×
アポカリプス	○	○	×	○	×	×	×	×
ヘル・ジャッジメント	－	○	○	○	×	×	×	×
时の咒缚	○	○	×	○	×	×	×	×

基本招式

勇气攻击

名称	操作	空/地	类型	强度	特性
骑士の剑	连打	空地	魔法	远程弱	－
	蓄力	空地	魔法	远程中	－
骑士の斧	单击	空地	魔法	远程弱	追击
	蓄力	空地	魔法	远程强	激突（正面）
骑士の矢	连打	空地	魔法	远程弱	－
	蓄力	空地	魔法	远程弱	－
骑士の枪	单击	空地	魔法	远程弱	追击
	蓄力	空地	魔法	远程强	最强防御、激突（上）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
グレートアトラクター	空地	魔法	蓄力3秒以下：近身中/蓄力3秒以上：远程强	蓄力3秒以下：－/蓄力3秒以上：激突（正面）
ショックウェーブパルサー	空地	魔法	远程强	吸引
アポカリプス	空地	魔法	远程强	－
ヘル・ジャッジメント	空地	魔法	远程强	吸引
时の咒缚	空地	魔法	无	EX模式下按住R+□4秒

EX模式下咏唱的“时の咒缚”能够将对手的时间停止7秒。这个效果不管什么攻击，只要击中一次就会终止。是利用可以造成勇气伤害的HP招式攻击，还是利用勇气攻击造成激突效果后进行援护连携，请根据当时的情况来决定。

EX炸裂技

时间压缩

EX指令为与斯考尔的相似，配合从右向左移动的光标，按照一定节奏按下12次○键，就能达成Perfect。

推荐战术

·利用“骑士の矢”与“骑士の斧”攻击

远距离战多用“骑士の矢（连打）”与“骑士の斧（蓄力）”是非常有效的。两招都有极远的射程，且难以回避和防御。如果对手专心进行回避使得这两招不奏效的话，也可以混入“骑士の剑”、“骑士の矢（蓄力）”和“骑士の斧”，又或是以援护狙击回避后的硬直。

·被近身的情况下，以“骑士の枪（蓄力）”来迎击

“骑士の枪（蓄力）”攻击速度比较快，可以用来迎击冲刺过来的对手。由于枪会暂时残留在场上，即使攻击没有命中对手，绕着残留的枪移动的话，也可以作为封锁对手直线行动的盾牌。

·“时の咒缚”作为致命一击的杀手锏

EX模式下，利用“时の咒缚”停止对手的时间，就能轻松地命中HP攻击。而且顺势发动EX炸裂技的话，即使对手血量很多，也有可能被直接击败。由于“时の咒缚”需要4秒的咏唱时间，为了保证咏唱中不被攻击，可以在援护攻击命中对手的时候进行咏唱。

库伽（Kuja/クジャ）

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
バーストエナジー	空地	魔法	远程弱	近距离：激突（正面）/中～远距离：追击
スナッチブロー	空地	魔法	近身弱	近距离：激突（正面）/中～远距离：追击
リングホーリー	空地	魔法	远程弱	－
ストライクエナジー	空地	魔法	近身弱	近距离：追击/中～远距离：激突（正面）
スナッチショット	空地	魔法	近身弱	近距离：追击/中～远距离：激突（正面）
リモートフレア	空地	魔法	远程弱	吸引、激突（正面）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
フレアスター	空地	魔法	远程强	激突（上）
ホーリースター	空地	魔法	远程强	吸引
アルテマ	空地	魔法	远程强	－
フォースシンフォニー	空中	魔法	远程强	－

EX模式附加攻击

操作	空/地	类型	强度	特性
地面跳跃	地上	魔法	近身弱	－
空中跳跃	空中	魔法	远程弱	吸引
滑翔	空中	魔法	近身弱	－
下降	空中	魔法	近身弱	－
落地	空中	魔法	远程弱	－

擅长距离：万能
操作难度：8
出自《FFⅨ》，一举一动充满艺术气息，美艳奇异的死神。特征是可以空中滑翔，且拥有大量攻击同时移动的招式。

EX模式

ハイパーグライド：比通常的滑翔移动速度更快，转弯半径变小，且下落速度降为一半。
オートマジック：地面跳跃、空中跳跃、滑翔、下降、落地时，缠绕在身边的光球会产生攻击判定。

EX模式下库伽的滑翔能力会得到大幅提高。而且在跳跃或滑



翔时，库伽周围的光球会自动产生攻击判定。但要注意光球被防御的话同样会造成库伽本身进入踉跄状态。

EX炸裂技

ラストレクイエム

EX指令与吉坦的相似，连打○键加满计量槽。计量槽分为4个阶段，第1阶段要在0.8秒内连打5次，第2阶段要在0.9秒内连打6次，第3阶段要在1.3秒内连打7次，第4阶段要在1.6秒内连打10次。任意阶段未满足要求则直接进入最后的终结攻击。注意1～2阶段的限制时间比较短，一开始就要全力连打才能达成Perfect。

推荐战术

・调整连击中的距离，提高伤害

“バーストエナジー”、“スナッチブロー”、“ストライクエナジー”以及“スナッチショット”这四招的第2段攻击会根据与对手的距离而产生变化。“バーストエナジー”与“ストライクエナジー”要离对手近距离伤害才比较大，“スナッチブロー”和“スナッチショット”则反之。追加的效果在表格中可以确认。在第1段攻击命中的时间里，调整双方的距离吧。

招式	第1段攻击的种类	第2段攻击的种类与特性	
		近距离	中～远距离
バーストエナジー	火球	火球（激突）	光球（追击）
スナッチブロー	光球	火球（激突）	光球（追击）
ストライクエナジー	光球	光球（追击）	火球（激突）
スナッチショット	火球	光球（追击）	火球（激突）

・近距离选择性使用HP攻击

近距离下，HP攻击中的“フレアスター”与“フォースシンフォニー”比较好用。“フレアスター”不仅攻击范围广，也能对应一定程度的高低差。“フォースシンフォニー”不可被援护切换与EX复仇回避伤害，且撞上对手的HP攻击也不会被反弹，风险比较小。虽然只能攻击库伽的下方，不过利用前回避跳到对手头上时放一个，可以作为奇袭。

・利用“ホーリースター”保持距离攻击

“ホーリースター”就强在攻击动作中库伽依然可以自由移动。向对手放射魔法后，难以遭到反击，可以趁此拉开距离。如果是有障碍物的地图，更可以躲在障碍物后面，防止对手用冲刺接近。在对手同样以远程攻击牵制的时候，避开对手的魔法还以“ホーリースター”也是一种用法。

杰克（Jecht/ジェクト）

『你到底要追赶我到何时才会罢休！』

擅长距离：近距离

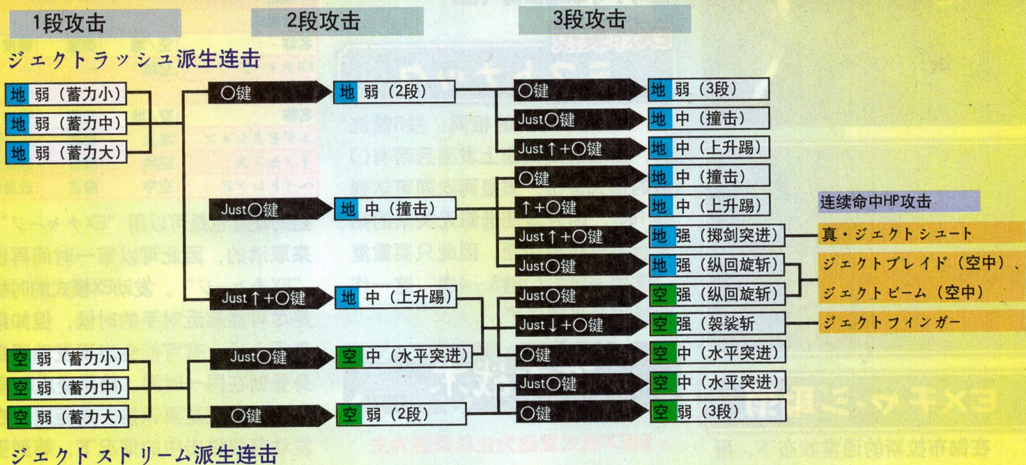
操作难度：9

出自《FFX》，粗鲁的举动中蕴藏着笨拙的父爱，豪快的战士。特征是攻击力高，且根据按键的时机能够强化招式的强度等级。

Just指令

在“ジェクトラッシュ”和“ジェクトストリーム”这两招中，连击的攻击强度有“弱”、“中”、“强”三种变化。如果一直进行连打只会使出弱攻击，但在第1段攻击中特定的时机才按键的话，连击的第2段攻击强度将会得到提升。在此基础上，在第2段中攻击的特定时机按键，第3段攻击则会变为强攻击。强攻击除了威力提升以外，通过Just指令输入□键，还能利用HP攻击来取消之前的动作，使之连续命中。连击的流程可以从流程图中进行确认。

连击流程图



EX模式

フルコンボ：勇气攻击的连击就算挥空也能持续打下去。

EX模式下原本命中才能持续打出的连击，即使挥空也可以出完了。通过Just指令将攻击强度升级到最高等级的话，即使对手回避也可以继续肆无忌惮地打下去。

EX炸裂技

キング・オブ・ザ・ブリッツ

EX指令与泰达的相似，屏幕上出现一个计量槽，光标会在里面高速左右移动。要在2秒内按下○将光标停在计量槽中央的成功区域内。停在正中央就能获得“Great”评价，稍微偏差一些则获得“Good”评价，伤害会减少。2秒内如果没有按准在成功区域内，也可以重新按。推荐等待高速移动的光标往返两次，让眼睛习惯后一次按到位。但要达成Perfect，还需要在第一次成功后再次进行一次相同的行动，不同的是这次的限制时间只有1秒，因此难度大大提高。压力很大的话可以装上基本技能的“オートコマンドΩ”。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
ジェクトラッシュ	地上	物理	近身弱	激突（正面）/追击/激突（上）/激突（下）
ジェクトブロック	空地	物理	无	准最强防御
ジェクトストリーム	空中	物理	近身弱	激突（正面）/追击/激突（下）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
真・ジェクトシュート	地上	物理	撞击：近身强/石块：远程强	激突（斜上）
ジェクトブレイド	空地	物理	近身强	激突（正面）
ジェクトビーム	空地	魔法	远程强	–
ジェクトフィンガー	空中	物理	近身强	激突（斜上）

推荐战术

・总之多用“ジェクトストリーム”进攻

“ジェクトストリーム”不仅攻击速度快，且能通过半秒的蓄力增加突进距离，并破坏对手的防御，可谓非常强力。注意观察对手是倾向于回避还是防御，借以调节蓄力的时间长短吧。

另外，起手的二段踢挥空的时候，看准时机按键可以再打出一次二段踢。利用这个特性，可以对采取回避的对手再次进行攻击。

・用好“ジェクトブロック”则守备万无一失

“ジェクトブロック”能够防御住包括HP攻击在内的几乎所有攻击。不仅可以接在回避之后，还可以接在“ジェクトラッシュ（弱）”和“ジェクトストリーム（弱）”后面，对于狙击杰克硬直的攻击来说非常好用。另外在防御了“近身强”强度以外的攻击后，杰克能够立刻行动，让对手踉跄以后利用勇气攻击造成大量伤害是最基本的战术。但要注意这招如果没有防御到对手的攻击时，会留下较大的破绽，因此不要无意义地滥用。

伽布拉斯（Gabranth/ガブラス）



擅长距离：近距离
操作难度：6
出自《FFⅫ》，失去骄傲的战士、裁判生死的执法者。特征是能够使用增加EX槽的招式，且在EX模式下才能使出真正的实力。

EXチャ-ジ取消

在伽布拉斯的通常状态下，所有勇气攻击在收招的时候都能以HP攻击的“EXチャージ”进行取消。攻击命中后，在对手吹飞途中取消“EXチャージ”蓄力是常用的手段。但要注意如果连打□键，那么“EXチャージ”会立刻结束，因此要在特定的时机按住□键直接转换到蓄力，需要多多练习。

EX模式

野良犬の意地：ATK+4，DEF+3，移动速度与跳跃能力提高，可使用招式全部变化。

ジャミング：即使被对手接护打中造成EX崩坏，对手也无法取得地图勇气值。

EX模式才是伽布拉斯原本的全貌。基础能力全面提高，攻击招式全面强化，而且遭到EX崩坏也不会让对手夺取地图勇气值。

EX炸裂技 ミストナック

EX指令与梵的相同，按R键洗牌，然后选到画面上发亮且带有○键的招式使出，重复两次即可达到Perfect。因为即使选到无关系的招式也不会强制中断，因此只要重复“洗牌→连打○键3～4次”这一作业就很容易完成了。

推荐战术

・到EX模式发动为止以回避为主

“EXチャージ”使用时伽布拉斯会处于无防备状态。感觉到要受到攻击了，第一时间放开□键，然后以回避来取消收招动作。而且回避的硬直也是可以用“EXチャージ”来取消的，因此可以第一时间再出“EXチャージ”。发动EX模式的时机是尽可能靠近对手的时候，但如果靠得太近，有可能会出现发动跟自身受创在同一时间，结果变成EX复仇，所以还是要保持一点距离。在发动前就被击中的情况下，等到受身之后再发动，就不会按错了。

・EX模式下以“ジャッジマント・マスター”主攻

这招能够破坏对手的防御，所以要尽量靠近对手后使出。命中后将连技打到最后，有信心的话还可以继续追击。

・以“イノセンス”造成HP伤害

这一招会以极快的速度打出4发剑压，近距离的情况下非常难以回避。剑压在地上出的时候会朝对手水平飞行，但在空中出的时候则会往斜下方向走。在空中使用的情况下，按住□键到剑压出来前的那段时间伽布拉斯是可以移动的，引诱对手到下位去的话，会变得比较容易命中。

基本招式

勇气攻击

通常模式

名称	空/地	类型	强度	特性
センテンス	空地	物理	近身弱	–
体当たり	地上	物理	近身弱	–
ジャッジマント	空中	物理	近身弱	吸引

EX模式

名称	空/地	类型	强度	特性
アグレッサー	地上	物理	近身弱	激突（正面）
エアロ	空地	魔法	远程弱	吸引、追击
连续体当たり	地上	物理	近身中	追击
地裂斩	地上	魔法	远程弱	追击
二刀连斩	空中	物理	近身弱	激突（正面）
集中突破	空中	物理	近身弱	比对手位置低：激突（斜上）/比对手位置高：激突（斜下）
ジャッジマント・マスター	空中	物理	近身中	魔法防御、吸引、追击

HP攻击

通常模式

名称	空/地	类型	强度	特性
EXチャージ	空地	–	–	按住积蓄EX槽

EX模式

名称	空/地	类型	强度	特性
エグゼクション	地上	物理	近身强	魔法防御、吸引
イノセンス	空地	魔法	远程强	魔法防御、激突（正面）
ヘイトレッド	空中	魔法	近身强	吸引、激突（正面）

狂暴Chaos（Desperado Chaos/デスペラードカオス）

三大缺点

狂暴Chaos虽然拥有极强的战斗能力，但装备技能所消耗的CP也比其他角色高出一大截，另外还有三个固有的缺点，需要通过装备专门对应的技能来消除。具体可以参照表格中的详细内容。

缺点	消除技能
EX槽无法上升，不管如何都不可能加满	EXゲージ封印无效
援护槽无法上升	アシスト封印无效
勇气值每秒下降默认值的2%	ブレイブ减少无效



擅长距离：万能
操作难度：8
出自本作原创角色，被绝望所侵袭的平行世界中，曾经为神的疯狂之物。特征是拥有大量强力的招式，但技能要求CP非常高。

EX模式

神威：移动速度，跳跃速度与高度全部变为通常的1.2倍。
苛烈：ATK+1，DEF+1。

EX模式下移动能力和基本能力得到加强，战局会轻松一点。另外它的EX炸裂技是在混沌空间中与对手交战，非常特殊。因此在用HP攻击将对手击败的时候，不能发动EX炸裂技。

EX炸裂技 レグヌム・デイ

没有EX指令，发动后将会在专用的混沌空间里与对手对战。炸裂技的伤害大部分取决于混沌空间中给对手造成的伤害。混沌空间中狂暴Chaos的EX槽不会流失，一直保持EX模式带来的优惠；不会发生EX崩坏；所有攻击的强度变为“强”；混沌空间持续20秒，在自己非受创状态时随时可以按下R+□发动终结技。但是在混沌空间中遭到对手的EX炸裂技攻击的话，空间则会强制消失。

推荐战术

・谨慎挑选需要的技能

狂暴Chaos的技能消耗CP值极高，因此尽量只装备自己需要的技能。以下给出一些推荐，玩家可以参考。

勇气攻击：优先选择能够坏对手防御的“刚腕”和“烈破”。另外能够远程攻击的“喷火”，以及能够快速改变所在高度的“激昂”、“急袭”也比较好用。

HP攻击：远程的“ヴィア・ドローサ”非常强力。如果想要利用援护追击连携的话，也可以装备上“ヴェントゥス・イレ”。

行动技能：“空中回避”这类强化回避的技能必不可少。“受け身”与各种冲刺强化技能也推荐。攻击相杀的时候，大都能中断对手的招式，因此防御系的技能倒是可以考虑放弃。

基本招式

勇气攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
咬牙	地上	物理	近身弱	追击/激突（正面）
猛攻	地上	物理	近身中	追击/激突（正面）
喷火	地上	爪子：物理/熔岩：魔法	爪子：近身中/熔岩：远程弱	追击/激突（上）
激昂	地上	物理	突进：近身中/冲击波：远程中	追击/激突（正面）
破击	空中	物理	近身弱	追击/激突（正面）
刚腕	空中	物理	近身中	追击/激突（下）
烈破	空中	魔法	远程中	追击/激突（正面）
急袭	空中	物理	突进：近身中/冲击波：远程中	追击/激突（正面）

HP攻击

名称	空/地	类型	强度	特性
デウス・イラトゥス	地上	物理	音波：近身强/追加攻击：远程强	强防御、激突（正面）
クオ・ヴァディス	地上	物理	近身强	激突（上）/激突（斜下）
ヴィア・ドローサ	地上	尾：物理/火柱：魔法	尾：近身强/火柱：远程强	激突（上）
ヴェントゥス・イレ	空中	物理	远程强	激突（正面）
リュクス・マグヌス	空中	魔法	远程强	激突（下）
フラゴル・マクシムス	空中	物理	近身强	激突（正面）

EX技能：“ブレイブ减少无效”是必备的。CP还有剩余的话，可以装上“アシスト封印无效”。

・近身战的主力技是能够破坏防御的招式

基本上以冲刺接近后，用“刚腕”攻击。“刚腕”不仅出手快，且能够破坏对手的防御。对手不断进行回避的时候，就用“烈破”去狙击回避后的硬直吧。

・使用对手难以回避的“ヴィア・ドローサ”

以HP攻击为中心作战时，可以选用连续喷出两道火柱的“ヴィア・ドローサ”。对手即使回避了第一道火柱，也很可能被第二道击中。按住□键可以让第二道火柱的喷发时间延迟，彻底打乱对手的节奏。

隐藏角色开放条件

Chaos阵营、香托托：继承前作存档的情况下最初就能使用。没有继承的话则可以在PP商店购买。

普莉修、吉尔伽美什：通关【012】章节，完成【013】章节的序章，报告书会更新08。完成报告书08之后，可以在PP商店购买。

狂暴Chaos：通关【000】章节后，在PP商店购买。



以英雄的名义拯救啪嗒嘭一族吧！

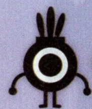
PATAPON 3

《啪嗒嘭》是由SCE推出的创意音乐游戏，2007年底首次在PSP上登场时便凭借独特的系统博得玩家好评，现在系列的第三作也在PSP上登场了，在保持传统操作方式的基础上，大幅强化了RPG式的培养要素，使得耐玩度大幅提升。而最厚道的是SCE推出了本作的亚洲中文版，让国内玩家也可毫无语言障碍地体验这款经典游戏。下面这篇攻略就以中文版来制作，希望给大家提供有用的资料。

文 酷洛洛&LIKY

A·RPG	啪嗒嘭3 战鼓啪打碰 3		
SCEH	2011年4月28日	亚洲中文版	1～8人
299港币	无对应周边		全年龄

系统详解



设施作用一览

通过开始的关卡后，一行人会来到秘密基地，这里相当于游戏的据点，有以下各种设施。

铁匠铺

改造武器及防具的场所，可以给武器防具升级，提升能力，改造需要花费金钱（响声）和素材。

英雄之门

这里开启游戏的联机作战模式（类似于《MHP》的在线集会所），玩家在这里可以与其他玩家联机合作挑战剧情任务，也可以前往邀请方的铁匠铺强化自己当前无法继续强化的装备，还可以去银星PON那里换取道具等。

仓库

这里可以查看当前拥有的道具、材料、武器、防具、装饰品等（L/R键切换类别），可以在这里把没用的装备分解，换取金钱和素材，另外在仓库按□键可以浏览之前读盘时出现过的TIPS提示，这些提示对游戏都十分有用。

异世界之门

在进行联机前必须到这里来设定自己的队伍，包括设定队伍名称、头像等，在这里会有各种联机的特殊任务，包括有“发送队伍卡片”、完成特定任务等等，只要完成便以获得如星星碎片等各种报酬，星星碎片可以在银星PON那里换取特殊道具。

营地

队伍的整体配置界面，可以为啪嗒嘭们装备武器、转换啪嗒嘭类型、设置组合技能以及设置召唤等等。

观测PON

游戏中一些场景会随机出现一些隐藏任务，当这些任务出现的时候，观测PON就会用红字提醒玩家隐藏BOSS的所在地。隐藏任务的难度比同场景内的普通任务的难度要强出一个档次，挑战时要做好准备。

伟大的欧别力克

相当于游戏的任务选择界面，选择好任务并准备妥当后选择“出击”便可开始任务。

银星PON

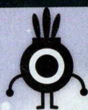
联机并组成队伍后，玩家就可以开启银星PON的商店，这里可以利用星星碎片换取相应的道具，游戏中的召唤道具除“枪神之经”及“盾神之经”外，其余的都需要在这里进行交换获得。

战斗之门

开启英雄之门进入联机模式后，选择这里的战斗之门便可进行联机对战。

美典商店

这里可以购买到一些素材和武器，种类每次都是随机的，一些高级素材也可以买到，所以经常来看看比较好。



突破道具

在铁匠铺中玩家可以对武器及防具进行强化，能强化的装备只能是黑色和蓝色名字的，橙色、紫色、绿色不行，另外强化等级不能超过当前角色的最高等级。装备也存在自身的强化限制，例如强化等级超过10时，玩家就要选择一类装备作为“突破道具”，以突破10级强化的限制。而当突破道具强化等级提升超过20级时，其他类道具就可以强化至最高20级。以下是角色等级与强化装备的关系表；另外突破道具可以自由更换，更换后若其他装备的强化等级超过当前强化限制，就会降至目前限制的最高级。

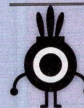
角色最高等级	Lv1～Lv10	Lv11～Lv20	Lv21～Lv30	Lv31～Lv40
突破道具装备强化上限	—	Lv11～Lv20	Lv21～Lv30	Lv31～Lv40
非突破道具装备强化上限	Lv1～Lv10	Lv10	Lv20	Lv30



队伍基本组成

本作的队伍与之前两作有很大不同，玩家不能带着一大堆啪嗒嘭出战，而是固定为4人，分别是英雄、枪系啪嗒嘭“TON”、盾系啪嗒嘭“CHIN”、弓系啪嗒嘭“KAN”，角色会随着等级的提升修得特技，也可以转职，在任务途中即使有啪嗒嘭死亡，任务结束返回营地时死亡的队员都会自动复活。而英雄在任务中死亡，一定时间后会自动复活，不过在地下迷宫中不行。





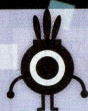
啪嗒嘭的类型

啪嗒嘭的类型也就是职业，像前作一样，本作也有众多的职业，职业分为枪、盾、弓三大类，每一类都有7种职业，随着角色等级提升，新的职业便会慢慢开启。下图为枪、盾、弓三大类的对应类型树，举例说明，枪系的神枪达达到3级时，便可开启骑兵牙巴达职业，达到5级时，便可开启青蛙派伊克隆职业，而达到9级时，同时满足派伊克隆也达到9级的话便可开启金鱼沃亚利。注意，队伍的TON、CHIN、KAN这3个小兵只能在各自类型的7个职业中转职，而英雄可以跨类型转职，也就是可以自由转换全部21个职业，条件是只要将当前类型的基础职业（神枪达/盾拉杰/亚恰）练到15级便可。



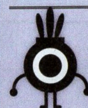






类型技能

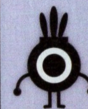
类型技能相当于啪嗒嘭的职业技能，这些技能是该职业的专用技能，转职为该职业后便可获得效果，每个职业都有四五个类型技能（魔法师更多），需要不断积累经验来顺序开启，当经验值达到100后就会出现新的类型技能，技能的经验获得条件各不相同，比如有的要不断使用攻击指令，有的是不断Fever，这些在游戏中都有说明，玩家也可以参考后面的“全职业详解”，类型技能的升级相当费时，大家要有足够的耐心才行。另外，在游戏中查看“类型技能”选项时会有白色箭头出现，这表示该类型技能会对其他职业的技能有加成效果，也就是箭头所指的职业可以共享该技能。



组合技能

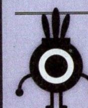
组合技能是随啪嗒嘭等级提升时所领悟的技能，相对于类型技能，组合技能可以随意共享，玩家可以自由设置装备哪些组合技能，前提是不超过技能数量的上限。

战斗系统详解



基本操作

游戏的玩法与以往没有太大区别，玩家要跟随音乐节奏，在一小节中输入4个按键指令，下一个小节啪嗒嘭们就会根据不同指令做出攻击、防御、逃跑等行动。这次在游戏一开始便可使用除奇迹指令之外的所有指令，在屏幕的下方我们可以看到指令的输入方法。而L、R键可向左和向右稍微移动画面。



指令解说

前进（□・□・□・○）

全队前进的指令，注意队伍前进之后除非受到敌方的推赶，否则无法自动后退。

进攻（○・○・□・○）

全队进攻的指令，根据不同的职业攻击形式各不相同，比如盾兵和枪兵会根据战况向前走，但攻击行动一旦停止后就会返回至旗手PON身边。

防御（△・△・□・○）

可以抵挡敌方攻击的指令，可以减轻受到的伤害。

蓄力(○・○・△・△)

可以增强进攻以及防御效果的指令，是蓄力进攻、蓄力防御的前置。蓄力后进行攻击，啪嗒嘭的攻击方式也会发生改变，而蓄力后进行防御能够大幅提升防御效果。

撤退(○・□・○・□)

让全队在下一节行动中往后方快速撤退，用以躲避敌人的攻击，撤退动作结束后会返回各自原来的位置。

跳跃(×・×・△・△)

全队跳上半空中，用于回避地面的攻击，不过在半空遭受攻击时伤害会大幅提升，另外，该指令也会用来取得空中平台的宝箱以及开启机关。

起闹(□・○・×・△)

解除所有角色异常状态并增加抗性，全体队员也会往旗手PON位置集中。

召唤(×・××・××)

当装备了召唤用的经文后，在战斗中便可通过该指令来召唤巨大神，发动各种效果。

暂停(□・○・□・○)

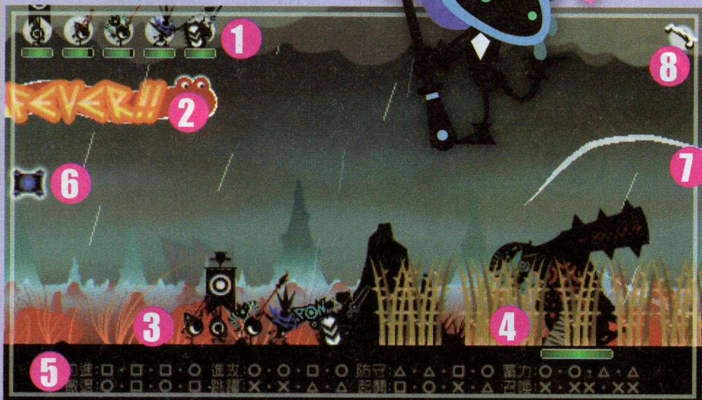
在PATAPON训练场的第一个任务中可获得，效果为在单人游戏时暂停游戏。

退下(△・□・△・□)

联机游戏时专用的指令，输入后英雄会后退一点。

画面解说

①玩家队伍当前HP
②Fever虫
③我方队伍
④敌方及敌方当前HP
⑤操作指令提示
⑥召唤剩余次数
⑦按键时机提示框
⑧当前获得的物品

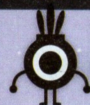


用正确的节奏敲击指令

玩家向啪嗒嘭们下达的指令，是通过在一个小节内输入相应的四个按键去完成，画面四周的提示框闪烁时就是按下按键的最佳时机，成功输入指令后啪嗒嘭们就会在下一个小节作指令相应的动作。按键的精确度会直接影响Fever的发动、角色攻击的频率、甚至影响英雄模式的发动，这里就涉及“完美输入”的概念。完美输入指的是玩家在输入指令相应的四个按键时，能够全部在正确时间内输入，按下指令最后一个按键时会有一声清脆的声响，若途中按键时机不准，对应按键的叫声也会略欠精神，因此通过声音玩家可以直观地判断当前按键是否处于最佳时间。

Fever状态

当连续正确发出指令达到3次或以上，且最后一击为完美输入时，画面右上方“Fever虫”就会进入Fever状态，Fever状态下啪嗒嘭各方面都会有所增强，而组合技能、英雄技都需要在Fever状态下才可以发动。在Fever不中断的情况下，Fever虫会随着指令逐渐增加，蓄满后玩家还可以使出召唤指令（需要装备相应的召唤经文）。



关于召唤

本作的召唤并非如前作那样只要达成Fever便可，而是要在Fever基础上使Fever虫全部变成金色后才行（相当于气槽蓄满），每次正确敲打指令可使气槽慢慢增长，而使用起闹指令(□・○・×・△)可使气槽快速增长，记得利用。召唤有次数限制，通常一次任务只能使用一次，在有多层的迷宫中，每前进一层次数会多加一次，画面左边的图标会标明可召唤的次数。发动召唤后，死去的角色会以立即复活并回复一半体力（偶尔全回复），没死的角色会回复全部体力。多人联机攻关时，英雄死亡可以通过召唤指令进行复活，且不消耗召唤次数，但无法召唤出巨大神；联机召唤巨大神时，英雄是无法回复HP的，玩家需要留意。



召唤期间各角色会自动进行攻击或防御的动作，玩家可以随意按键，按键会增加右上方的分数，虽然乱按一通也可以，但实际上每种召唤都有自己的规律，这些规律其实都藏在背景大叔的呼喊声之中，跟随呼喊声来有规律地按键能够获得更高分。以下是各奇迹的参考按键方式，并非惟一，仅供大家参考。（箭头“→”表示长按。）

枪神之经（超级枪神之经）

小节	按键
1	□→→→→→→→
2	△△□○→→→→
3	△××□→→→→
4	□→→□　□→→
5	□○○　□○○
6	□○○　□○○
7	□□□○→→→→
8	□　○　□　○
9	□○□○○→→→
10	□　○　□○○○
11	□××　□→□→
12	□→→→○→→→
13	□○○　□○○
14	□○□○□○□○
15	□○○○○→→→

盾神之经（超级盾神之经）

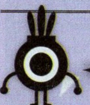
小节	按键
1	□→→→→→→→
2	□○□○→→→→
3	□□□　○→→→
4	□□□　○→→→
5	□○○　□○○
6	□○○　□○○
7	□○□○→→→→
8	□□□○→→→→
9	□□　×→→→→
10	□○○　□○○
11	□○□○□○□○
12	□→→→→→→○
13	○○○○○○○○
14	□○○　□○○
15	□○□○○→→→

山神之经（超级山神之经）

小节	按键
1	□→→→→→→→
2	×△□○→→→→
3	×　△　○→→→→
4	□○○□○△×
5	□→→→→→□△
6	□○○□○△×
7	□×→△×→→→
8	□××　□××
9	□○○　□○○
10	□→→→→×○
11	□○○□○△×
12	□→→→→→△○
13	□→→→→→→×
14	□→→→○→→→
15	□○○□○△×

天神之经（超级天神之经）

小节	按键
1	×→→→→→→→
2	□□△○→→→→
3	□○△　×→→→
4	□○△　×→→→
5	□○○　×→→→
6	□○○　×→→→
7	○△　×→→→→
8	□→→→○→→→
9	□○○　○×→→
10	□　×　×　×
11	□○△→→→→→
12	□→□→　△×
13	□→□→　△×
14	□△×　□△×
15	□□□□□△×



英雄技

英雄技是啪嗒嘭英雄的专用招式，从前作开始便有这个设定，前作中只要进入Fever状态英雄便会发动英雄技，而本作中条件没有这么简单，Fever是发动英雄技的基础，在此基础上输入特定指令（完美输

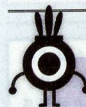
入）才能发动英雄技，发动后再持续完美输入指令可保持英雄技的连锁，即不断发动。每个职业的英雄都有一招英雄技，不同的英雄技发动指令也各不相同（指令在英雄转职画面中可以查看到），效果也各异，有的是攻击，有的是辅助，但它们有着共同的一点就是——非常强力，是保证战斗胜利的重要手段。

小技巧：发动英雄技后，一般都要持续输入连锁指令才能保证英雄技的连锁，但发动后的第二小节输入“前进”指令不会导致连锁中断，这样在第三小节再输入连锁指令可以保持英雄技的连锁继续，该技巧在游戏中会经常用到。



失败条件

越过终点时代表完成任务，而在任务中如果旗手PON死亡，或者除旗手PON外其他队员全部死亡，任务就会宣告失败。这里要留意盾系啪嗒嘭（CHIN）与旗手PON在战斗中是同命相连的关系。当盾系啪嗒嘭没有死亡时，旗手PON始终是无敌状态，不惧怕任何攻击，而当盾系啪嗒嘭死亡后，旗手PON就会像蛋壳一样脆弱，稍微碰两下就会挂掉，这时任务就会直接失败，所以配置队伍时要注意盾系啪嗒嘭的生存能力，而当盾系啪嗒嘭死亡后，此时要特别小心旗手PON的站位安全问题。



关于装备

装备根据稀有度分为普通装备（黑色）、魔法装备（蓝色）、稀有装备（橙色）、超级稀有装备（紫色），极品稀有装备（绿色）。其中魔法装备又有多种属性之分，不同属性有不同能力加成，分解时也可获得比普通装备更多的金钱（响声）。

魔法武器

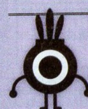
名称	果	金钱倍率
【炎】	攻击力150%、着火发生率+25%	1.2倍
【力】	攻击力160%	1.3倍
【毒】	攻击力175%、毒发生率+25%	1.4倍
【圣】	攻击力185%、必杀一击发生率+5%、对恶魔・不死150%	1.6倍
【杀】	攻击力200%、必杀一击发生率+10%、对龙250%	2.0倍
【破】	攻击力150%、对恶魔・不死・龙・巨人110%、对甲壳・木造・石造・金属150%	3.0倍
【神】	攻击力160%、攻击速度90%、攻击时移动速度110%、必杀一击发生率+20%	4.0倍

※稀有度：炎<力<毒<圣<杀<破<神

魔法防具

名称	果	金钱倍率
【体】	体力+300	1.1倍
【甲】	体力+500、防御力+10、必杀一击抵抗率+10%、对斩打突90%	1.2倍
【重】	体力+1000、防御力+15、重量+5、眩晕・强击抵抗率+10%、对斩打突80%	1.4倍
【冷】	体力+2000、防御力+20、着火抵抗率+20%、对炎50%	1.6倍
【耐】	体力+5000、防御力+25、必杀一击・眩晕・强击抵抗率+5%、全守备时补正率90%	2.0倍
【解】	体力+100、毒抵抗率+20%、对毒80%−强化Lv×1%	2.5倍
【巨】	体力+20000，防御+50、必杀一击・眩晕・强击抵抗+10%、着火／睡眠／冰结／毒抵抗率+5%、全守备时补正85%	4.0倍

※稀有度：体<甲<重<冷<耐<解<巨



关于宝箱

游戏中玩家会捡到各种形状不一的宝箱，完成任务之后就可以逐一开启。不同种类的宝箱可以打开不同级别的武器和防具，这些宝箱按照稀有度从低到高可以分为木宝箱、铁宝箱、金宝箱、宝石宝箱、红宝石宝箱5种，越高级的宝箱开出稀有装备的几率越高。此外每个宝箱都有自己的等级，等级数字代表其中装备可能存在的强化等级。

宝箱	可开出装备
木宝箱	普通装备、魔法装备、稀有装备
铁宝箱	魔法装备、稀有装备
金宝箱	魔法装备、稀有装备、超级稀有装备
宝石宝箱	稀有装备、超级稀有装备
红宝石宝箱	超级稀有装备、绿色装备



全职业详解

游戏中共有3大类21个职业，由于TON、CHIN、KAN无法转职为另外两大类的职业，因此也无法享受其他大类职业的类型技能加成，而英雄则无此限制，可以获得全部职业的类型技能。此外，英雄升级到LV32时可以获得该职业的“无双技能”，相当强力，而“无双技能”也是英雄所独有，TON、CHIN、KAN无法获得，所以，如果只是练小兵技能的话，等级升到25就够了。

枪系



神枪达

最大组合技能数	6
类型技能加成职业	派伊克隆

枪系的初始职业，容易上手和培育，英雄技攻击范围很大，在游戏初期能发挥很大作用。由于防御力偏低，生存力略显不足，要依靠盾系在前方作掩护才能完全发挥实力。中期输出能力明显不足，但当学会“五枪”以及派伊克隆的“落雷”系技能后，攻击力顿时不同凡响，将会成为枪系重点输出职业。

英雄技	超级神枪
发动	○○□○
连锁	○○□○

投出光芒万丈神枪的英雄技。枪一旦落地就会爆炸，可以给予大范围敌人的伤害。

类型技能

双枪：能同时投出2把枪。发动FEVER攻击或蓄力攻击。
三枪：可投出3把枪。【双枪】的高阶技能。
四枪：可投出4把枪。【三枪】的高阶技能。
五枪：可投出5把枪。【四枪】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
枪攻击力Lv1	Lv2	装备枪或长枪时，攻击力20%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
枪攻击力Lv2	Lv8	装备枪或长枪时，攻击力30%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
枪攻击力Lv3	Lv15	装备枪或长枪时，攻击力40%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
枪攻击力Lv4	Lv25	装备枪或长枪时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
无双之枪	Lv32	枪攻击力或弓系攻击力等，【攻击力】系的组合技能效果倍增



牙巴达

最大组合技能数	3
类型技能加成职业	别克拉骑士、盾拉杰

作为初级骑兵职业，攻防较为平均，虽然不能像别克拉骑士那样装备“骏马”，但可以装备4件装备，能力值方面有较大提升空间，配合别克拉骑士和盾拉杰的技能加成，生存能力也不错。英雄技攻击范围远、伤害稳定，利用高晕眩与高强击可牵制前方敌阵，在中后期也能够独当一面。

英雄技	神速突击
发动	○○△△~○○□○
连锁	○○□○

全身环绕光辉，全力突击的英雄技。以超块速度冲向敌人，给予大量伤害后立刻退避。

类型技能

突击命中Lv1：以强力的突击提高攻击命中率。想更提升的秘诀就是不断突击。
突击命中Lv2：施展强烈突击。【突击命中Lv1】的高阶技能。
突击命中Lv3：施展猛烈突击。【突击命中Lv2】的高阶技能。
突击命中Lv4：施展专属突击。【突击命中Lv3】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
矛攻击力Lv1	Lv8	装备矛时，攻击力30%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
矛攻击力Lv2	Lv15	装备矛时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
加快行进	Lv25	FEVER时，行进速度20%提升。~仅多人游玩时有效~
无双之牙	Lv32	给予空中敌人2倍损伤。对强击时暂时浮在空中的敌人也有效



派伊克隆

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	神枪达、盾拉杰

同样是投枪的陆战职业，俗称为“青蛙”，相比神枪达，派伊克隆可以装备盾，也能继承盾拉杰的技能，生存能力略有提高。派伊克隆适合雨天作战，Lv6领悟的“祈雨舞”相当于前作中的“求雨奇迹”，在某些关卡必须用到。而英雄技为蓄力，3段蓄力后，攻击力提升2倍，强化时间长达60秒，是联机组队不可缺少的强化技能。虽然不能像神枪达一样借助英雄技造成范围伤害，但习得组合技能“突刺高手”后，配合“落雷”系列和“五枪”，伤害和必杀一击率依然十分可观，注意派伊克隆的“落雷”效果是建立在雨天气候基础上。

英雄技	威力之光
发动	○○△△
连锁	○○△△

可提高全队攻击力的英雄技。长时间有效外，重复使用还可提高效果；可与其他英雄重复效果。

类型技能

跳投枪： 跳起之后投出枪，以FEVER攻击或蓄力攻击发动。

枪雷： 下雨时，枪落下的地点会落下小小的雷。可以蓄力攻击发动。

枪雷打： 强力的雷。【枪雷】的高阶技能。

枪雷刚打： 更强力的雷。【枪雷打】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
祈雨舞	Lv6	FEVER时将会下雨
盾Lv+2	Lv9	盾・大盾的等级提升2级
盾Lv+3	Lv15	盾・大盾的等级提升3级
突刺高手	Lv25	攻击种类为【突刺】时会产生以下效果。攻击力100%提升，必杀一击发生率为1.2倍
无双之蛙	Lv32	当草地等燃烧时，触摸火焰即可灭火。但是自己着火的话，无法灭火



沃亚利

最大组合技能数	5
类型技能加成职业	无

以近身攻击为主的职业，俗称为“金鱼”，组合技能的“水鱼”和“水鱼鱼”都需要雨天配合，因此记得队伍要搭配“祈雨舞”的技能才好发挥作用。沃亚利的英雄技为火轮转，看起来十分华丽，配合长枪后攻击范围会进一步提高，由于不能持盾，且不能接受任何一个英雄的类型技能加成，后期略显中庸。

英雄技	火轮转
发动	○○△△～○○□○
连锁	○○□○

以枪造成的风火轮进行攻击的英雄技。通过高速旋转的枪，渐渐崩解敌人的远距离攻击，逐步前进。

类型技能

2连环： 施展砍下及突刺之2连环攻击。发动FEVER攻击或蓄力攻击。

3连环： 施展砍下、突刺、再砍之3连环攻击。【2连环】的高阶技能。

4连环： 施展砍下2次、突刺2次之4连环攻击。【3连环】的高阶技能。

5连环： 施展砍下2次、突刺3次之5连环攻击。【4连环】的高阶技能。

6连环： 施展砍下2次、突刺4次之6连环攻击。【5连环】的高阶技能。★修得奖励：攻击力50%提升。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
水鱼	Lv10	下雨时会增强力量！也能提升所有异常状态的抵抗率
水鱼鱼	Lv15	下雨时会大幅增强力量！也能大幅提升所有异常状态的抵抗率
长枪攻击力	Lv25	装备长枪时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
无双之鱼	Lv32	下雨时，队伍全员的各种能力10%提升。其他团员设定相同技能时，效果会重复



别克拉骑士

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	牙巴达

能够装备高性能的“骏马”的骑士，不能装备盾，强化了攻击力，突击能力一流，对于敌方的远程小兵具有快速打击的效果。作为英雄的时候，英雄技攻击范围极广，在远距离攻击时自身也非常安全。别克拉骑士严格地说应该算作远距离职业，其的真正价值不在于输出，而是借助英雄技的贯通特性攻击敌方的后方部队，配合强击、燃烧等效果对敌方造成强烈干扰。

英雄技	幻影
发动	○○△△～○○□○
连锁	○○□○

产生自身的幻影并使之突进的英雄技；本尊在后方沉着应战，只有幻影在最前线冲锋陷阵。

类型技能

骑乘术Lv1： 交通工具的等级提升2级。想更提升的秘诀就是唱PATAPATA之歌。

骑乘术Lv2： 交通工具的等级提升4级。【骑乘术Lv1】的高阶技能。

骑乘术Lv3： 交通工具的等级提升6级。【骑乘术Lv2】的高阶技能。

骑乘术Lv4： 交通工具的等级提升8级。【骑乘术Lv3】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
加快移动	Lv9	攻击行动中的移动速度30%提升
茂密草地	Lv15	攻击命中的地面上，低机率长出草地
快快移动	Lv25	攻击行动中的移动速度50%提升
无双之兔	Lv32	兔子耳朵能提高音感，更容易在正确时机敲响太鼓



加纳沙坦

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	牙巴达、格蓝布鲁鲁

乘坐战车来作战的职业，俗称为“鹿角”，晕眩与强击效果都十分高，相当强派的近战职业，不仅可以持盾，其类型技能还赋予加纳沙坦在攻击期间有着各种抗性，不过类型技能习得条件较为苛刻（或者说是自虐？），需要花相当多时间去培养。英雄技非常夸张，单击的威力也不俗，在游戏中前期能发挥很大作用，到后期就不太给力了。“无双之鹿”的技能非常有用，属于必备技能。

英雄技	重击破
发动	○○△△～○○□○
连锁	○○□○

进行武器和战车2段攻击的英雄技。第一次出手就能让敌人倒下，再用战车的车轮碾过倒下的敌人。

类型技能

仁王立・不动： 于攻击中不会受到强击影响。习得的秘诀就是不断承受具有强击效果的攻击。

仁王立・不惑： 于攻击中不会成为晕眩状态。习得的秘诀就是不断承受具有晕眩效果的攻击。

仁王立・不冻： 于攻击中不会被冻结。习得的秘诀就是不断承受具有冻结效果的攻击。

仁王立・消灭： 于攻击中不会着火。习得的秘诀就是不断承受具有着火效果的攻击。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
增加晕眩	Lv8	晕眩发生率成为1.5倍
增加强击	Lv15	强击发生率成为1.5倍
战斧攻击力	Lv25	装备战斧时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
无双之鹿	Lv32	英雄状态中，所有异常状态都将无效。期间会增加些许损伤



恰利巴沙

最大组合技能数	3
类型技能加成职业	加纳沙坦、别克拉骑士、神枪达、盾拉杰

同样是乘坐战车作战的职业，俗称为“天使”，在队伍中时只要完美输入蓄力指令，便可为队伍提供各种强化效果。完美输入蓄力指令时增加各种抗性；蓄力+完美攻击是增加攻击伤害和必杀一击率；蓄力+完美防御是增加防御力；完美蓄力+防御是回复HP；当然恰利巴沙在攻击方面也不是一无事处，由于可以接受神枪达的“五枪”以及加纳沙坦的“仁王立”等类型技能效果，再配合盾拉杰的盾技能加成，攻防各方面都十分扎实。缺点是可以安装的组合技能数量太少，成形时间太长，在未完全获得其他职业的技能加成前只能当作辅助职业来使用。

英雄技	从天而降
发动	○○□○
连锁	○○□○

进行武器和战车远近同时攻击的英雄技。透过具有贯穿力的枪压制前方的敌人，再用车轮的旋转攻击近处的敌人。

类型技能

别可拉之魂： 发挥别可拉骑士的骑乘术效果（只限已习得时）。习得的秘诀就是唱PATAPATA之歌。

枪之魂： 发挥神枪达的双枪效果（只限已习得时）。习得的秘诀就是投掷枪。

车轮攻击力： 回转车轮的攻击变强。习得的秘诀是受到车轮攻击。

加纳去之魂： 发挥加纳沙坦的仁王立效果（只限已习得时）。修得的秘诀就是不断受到攻击。★修得奖励：必杀一击发生率增加50%。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
队伍效果增幅Lv1	Lv13	提升对队伍全体的辅助效果
队伍效果增幅Lv2	Lv18	大幅提升对队伍全体的辅助效果
猛力一击	Lv25	必杀一击发生率为1.5倍
无双之鸟	Lv32	必杀一击时，给予的损伤倍增

盾系



盾拉杰

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	嘻迪拉

盾系的初期职业，其英雄技可以为队友提供优秀的保护。不过大多数情况下培养盾拉杰都是为了把他的技能加成到其他可以受惠的职业中，例如“超级神盾50%”对于持盾的英雄来说还是非常有吸引力的。

英雄技	超级神盾
发动	△△□○
连锁	△△□○

用看不见的盾保护全队的英雄技。可大幅减少队伍全员受到的伤害。～可与其他英雄重复效果～

类型技能

超级神盾10%： 如果能好好地操作盾牌，就算受到物理攻击也能减少10%的损伤！习得的秘诀就是唱CHAKACHAKA之歌。

超级神盾20%： 如果能巧妙地操作盾牌，就算受到物理攻击也能减少20%的损伤！而且也能稍微强化英雄技的超级神盾技。【超级神盾10%】的高阶技能。

超级神盾30%： 如果能完美地灵活运用盾牌，就算受到物理攻击也能减少30%的损伤！而且也能稍微强化英雄技的超级神盾技。【超级神盾20%】的高阶技能。

超级神盾40%： 如果能展现惊人的盾技，就算受到物理攻击也能减少40%的损伤！而且也能稍微强化英雄技的超级神盾技。【超级神盾30%】的高阶技能。

超级神盾50%： PATAPON一族里最优秀的盾牌操控者！就算受到物理攻击也能减少50%的损伤！而且也能稍微强化英雄技的超级神盾技。【超级神盾40%】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
盾/大盾性能Lv1	Lv4	装备盾或大盾时，盾回避率增加10%。上限为盾50%，大盾70%
盾/大盾性能Lv2	Lv15	装备盾或大盾时，盾回避率增加20%。上限为盾50%，大盾70%
行进防御	Lv25	PATAPATAPATAPON行军中，能减少50%的损伤
无双之盾	Lv32	盾回避率的上限提升15%。上限为盾65%，大盾85%



迪斯特机械

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	无

双手装备护腕为武器的职业，蓄力攻击为向前方投掷石块，对于建筑物、石堆等障碍的破坏力一流，持续输出也不错，类型和组合技能不少都是针对破坏建筑而设计，在一些含建筑的场景中可以充分发挥其实力，类型技能中的“毁灭”还可以无视敌方的盾防御，在某些对战关卡能发挥作用，但它的缺点是防御力极低，很容易率先阵亡导致棋手陷入危局，所以当小兵转职为该职业时最好让英雄转职为盾系，提高棋手生存能力。

英雄技	超级神盾
发动	○○□○
连锁	○○□○

大力挥舞双臂的英雄技。剧烈乱打击退敌人。在石墙和塔等设施能发挥卓越的效果。

类型技能

斩木： 提高给予木制障碍物的损伤。习得的秘诀就是破坏木制物。

碎石： 提高给予石制障碍物的损伤。习得的秘诀就是破坏石制物。

断金： 提高给予金属建筑物的损伤。习得的秘诀就是破坏金属制物。

毁灭： 攻击种类成为【大质量】。敌人将无法回避盾的攻击。★修得奖励：攻击力50%提升。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
腕攻击力Lv1	Lv6	装备腕时，攻击力30%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
腕攻击力Lv2	Lv9	装备腕时，攻击力40%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
腕攻击力Lv3	Lv15	装备腕时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
破坏高手	Lv25	【对木造】【对石造】【对金属】的损伤修正率成为2倍
无双之机械	Lv32	对于可破坏的障碍物，可以15%的机率一击破坏。攻击成功可粉碎岩石，石墙，高塔或门



噶迪拉

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	盾拉杰

以大幅强化防御为主的职业，俗称为“绵羊”，可以完全舍弃武器来装备双手持的大盾，与盾拉杰的组合技能并用，可以让盾回避率提至85%，加上各种技能的抗性，可以为队伍前方提供绝对的保障。最后习得的组合技能无双之羊是把双刃剑，在尚未搞清楚关卡状况时要慎重使用。另外噶迪拉即使手持大盾也无法抵消敌方武器的贯穿效果，这方面全体减伤的盾拉杰反而要有用……

英雄技	大大盾
发动	△△□○
连锁	△△□○

从背后召唤出巨大盾牌的英雄技。可以保护后方的同伴，但必须承受盾牌受到的10%伤害。

类型技能

防止晕眩： 绝对不会晕眩。习得的秘诀就是不断受到具有晕眩效果的攻击。

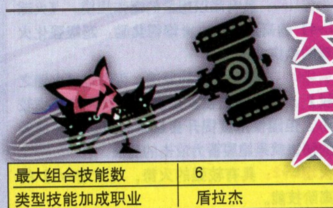
防止强击： 绝对不会被强击。习得的秘诀就是不断受到具有强击效果的攻击。

防止睡眠： 绝对不会进入睡眠状态。习得的秘诀就是不断受到具有睡眠效果的攻击。

防止毒性： 绝对不会中毒。习得的秘诀就是不断受到具有毒效果的攻击。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
耐晕眩	Lv8	对晕眩的抵抗率成为2倍
耐强击	Lv15	对强击的抵抗率成为2倍
耐睡眠	Lv25	对睡眠的抵抗率成为2倍
无双之羊	Lv32	受到有着火效果的攻击将马上死亡，着火无效或着火抵抗率的技能都失效。但相对的只要在英雄模式中，对不具着火效果的攻击都是无敌状态



大巨人

最大组合技能数	6
类型技能加成职业	盾拉杰

综合能力数一数二的职业，俗称为“猪头”（二师兄），可从头用到尾的职业，天生血厚且可以装备盾牌和肩膀，注定是队伍的绝对肉盾，而攻击力也相当不俗，蓄力攻击为砸地攻击，能使敌人倒地。英雄技为旋转攻击，攻击频率高，持续输出效果优异，无论作为伤害输出还是附加异常状态都十分出色，6个组合技能数也为大巨人提供了强大的支持。

英雄技	旋转巨人
发动	○○□○
连锁	○○□○

一边旋转一边挥动武器的英雄技。利用离心力发动激烈攻击，边弹飞敌人边一步一步前进。

类型技能

组合技能1： 增加1个组合技能的插槽。习得的秘诀是确保装备技能。

组合技能2： 增加2个组合技能的插槽。【组合技能1】的高阶技能。

组合技能3： 增加3个组合技能的插槽。【组合技能2】的高阶技能。

组合技能4： 增加4个组合技能的插槽。【组合技能3】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
体重增加	Lv4	重量加重至2倍。可减少遭受强击时被打飞的距离。
槌攻击力	Lv8	装备槌子时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
天灾	Lv15	只要进行攻击就会以一定频率发生地震。接近攻击时5%，远距离攻击时1%
敲击高手	Lv25	攻击种类为【打击】时会产生以下效果。攻击力100%提升，强击发生率为1.2倍，晕眩发生率为1.2倍
无双之猪	Lv32	受到斩击或打击攻击时，所受损伤的一半会还击给对手



灭木沙

最大组合技能数	6
类型技能加成职业	大巨人

看起来长得跟猪头差不多（小兵），实际上是一只肥猫，俗称“喵喵”，大幅强化攻击频率的职业，可以装备两把武器，成长后必杀一击率非常高，伤害输出相当可观，“影身”的技能非常有用，蓄力和攻击都可无视异常状态。英雄技可以有效限制敌方行动，类型技能“天敌”对持盾的敌方有奇效。最终组合技能“无双之猫”配合中毒技能有着对非BOSS敌兵有着一击必杀的特殊效果，玩家不妨以该技能为中心，重点提升中毒和必杀一击几率。

英雄技	暗影咚
发动	○○△△
连锁	○○□○

封锁敌人的动作并进行突刺的英雄技。只要能够保持连锁，捕捉到的猎物就逃不了！对装备盾牌的敌人有绝佳的效果。

类型技能

毒毛皮： 偶尔会令攻击过来的对手中毒，受到接近攻击时就会发动。

影身： 攻击行动中不会陷入异常状态。习得的秘诀就是不断受到攻击。

毒爆： 死亡时将会自爆，并对周围撒毒。修得的秘诀就是不断死亡。

天敌： 只有攻击盾拉杰或噶迪拉时，给予的损伤会变成8倍。★修得奖励：攻击速度倍增。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
穷鼠	Lv9	体力减少至25%以下时，攻击力会变成4倍
下毒	Lv15	附加攻击时的毒发生率。接近攻击时增加20%，远距攻击时增加4%
盾回避率减低	Lv25	增加20%的盾回避减低率。也就是说敌人装备的盾或大盾，将更不容易回避我方攻击
无双之猫	Lv32	攻击毒状态下的士兵型敌人，发生必杀一击时，敌人将当场死亡



保木克

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	迪斯特机械

与迪斯特机械同属建筑对战场景用职业，俗称为“大树”，区别在于保木克是以回复我军和制造障碍辅助队伍为主，蓄力攻击是向前方丢出两坨大便制造草，然后可以用来点燃造火堆，但用处不大。英雄技的HP回复效果优秀，组合技能也能体现出其作为队伍回复角色的定位，虽然可以接受迪斯特机械的技能加成，遗憾惟独“毁灭”例外。

英雄技	这算什么树
发动	○○△△～××△△
连锁	××△△

借助具有疗养力的大树的力量的英雄技。将大自然的能量转换成生命力，恢复同伴的体力。

类型技能

加强小型设备HP： 强化我军的小型设备。对象：岩石、花、炮台、投石机、冰墙等。修得的秘诀就是不断挑战对战任务。

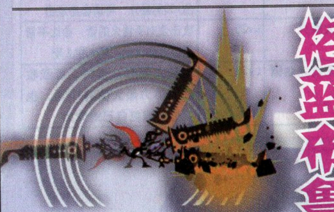
加强中型设备HP： 强化我军的中型设备。对象：武器库、堡垒、石墙等。【加强小型设备HP】的高阶技能。

加强大型设备HP： 强化我军的大型设备。对象：城堡、塔、大冰壁等。【加强中型设备HP】的高阶技能。

恢复设备HP： 每4秒自动恢复我军设备。适用于对战关卡中的我军设备，或由技能做出的我军设备。★修得奖励：草或大树的恢复量为2倍。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
体力提升1	Lv11	体力的最大值20%提升
体力提升2	Lv15	体力的最大值30%提升
回归大地	Lv20	死亡时将全体同伴的体力恢复到自己最大体力的50%
自我保护	Lv25	自己恢复时，恢复量为1.5倍
无双之大树	Lv32	于正确时机敲响太鼓恢复1%体力。能连续产生效果



格蓝布鲁鲁

最大组合技能数	5
类型技能加成职业	加纳沙坦

俗称“牛头”的强力职业，后期的绝对输出主力，攻击力异常强劲，即使是无法使用英雄技的普通啪嗒嘭也能充分发挥强大威力，蓄力攻击为快速突进攻击，能产生两段攻击效果。英雄技为跳起后旋转下砍，对敌人和建筑都能带来巨大伤害。“牛头”虽然攻击一流，血也较厚，但无法装备盾牌，作为前锋攻击时生存能力略显不足，英雄则可以借助其他职业技能如“无双之鹿”等提高抵抗能力，需要多花点时间去培育。

英雄技	断头台
发动	○○□○
连锁	○○□○

高高跳起，挥舞巨大武器的英雄技。在空中不断旋转后豪气地落下，能造成敌人极大的损伤。

类型技能

冲击波Lv1： 挥动武器砍下时，与地面的接触点会产生小型冲击波。想更成长的秘诀就是不断专心地砍出冲击波。

冲击波Lv2： 产生冲击波。【冲击波Lv1】的高阶技能。

冲击波Lv3： 产生冲击波。【冲击波Lv2】的高阶技能。

冲击波Lv4： 产生冲击波。【冲击波Lv3】的高阶技能。

冲击波Lv5： 产生冲击波。【冲击波Lv4】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
大剑攻击力	Lv13	装备大剑时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
大刀攻击力	Lv16	装备大刀时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
加重损伤	Lv20	所有攻击给予的损伤50%提升
斩击高手	Lv25	攻击种类为【斩击】时会产生以下效果。攻击力100%提升，攻击速度为0.8倍。攻击时移动速度为1.1倍
无双之牛	Lv32	最大损伤可提升到150%，但最小损伤也会成为1。极端的选择

弓系

弓手亚恰



最大组合技能数	5
类型技能加成职业	无

弓系的初期职业，英雄技也较为适合新玩家上手，不过总体本角色性能并无什么出彩之处，培育大多为了出组合技能"弓系攻击力Lv4"，为转职到阿罗森做充分准备。

英雄技	陨石神箭
发动	○○□○
连锁	○○□○

从空中射下无数箭矢的英雄技。时间越长天上落下的箭矢，将贯穿一切并给予敌人极大伤害。

类型技能

2连射： 连续射出2把箭。发动FEVER攻击或蓄力攻击。

3连射： 连续射出3把箭。【2连射】的高阶技能。

4连射： 连续射出4把箭。【3连射】的高阶技能。

5连射： 连续射出5把箭。【4连射】的高阶技能。

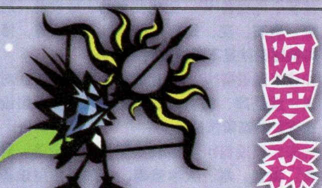
6连射： 连续射出6把箭。【5连射】的高阶技能。

★修得奖励：所有异常状态发生率增加10%。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
弓系攻击力Lv1	Lv2	装备弓、长弓或自动弓时，攻击力20%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
弓系攻击力Lv2	Lv8	装备弓、长弓或自动弓时，攻击力30%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
弓系攻击力Lv3	Lv15	装备弓、长弓或自动弓时，攻击力40%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
弓系攻击力Lv4	Lv25	装备弓、长弓或自动弓时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
无双之弓	Lv32	给予的损伤100%提升，受到的损伤150%提升

阿罗森



最大组合技能数	5
类型技能加成职业	无

俗称"刺猬"，算弓手亚恰的升级版，攻击速度一流，作为英雄时绝对是弓系的强力输出之一，推荐重点培育。英雄技射速快，攻击提上去后画面显示的伤害数字会让你眼花缭乱，不过由于箭射出去为抛物线，在迷宫中经常会受到天花板的影响，在特定地形会有一定限制。组合技能"热带顺风"是非常实用的辅助技能，可以有效增强弓系等武器的射程，也能解除场景中不少因风向造成的不利状况。

英雄技	箭雨
发动	○○□○
连锁	○○□○

以意想不到的速度发射超能量箭之英雄技。发射的箭数越多，力量越强，攻击速度越快，便能获得超强的攻击力。

类型技能

攻击速度Lv1： 提高弯弓射箭时的攻击速度。想更提升的秘诀就是不断专心地攻击。

攻击速度Lv2： 加快弯弓射箭速度。【攻击速度Lv1】的高阶技能。

攻击速度Lv3： 更加快弯弓射箭速度。【攻击速度Lv2】的高阶技能。

攻击速度Lv4： 非常加快弯弓射箭速度。【攻击速度Lv3】的高阶技能。★修得奖励：攻击力50%提升。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
热带顺风	Lv8	FEVER时会掀起一阵顺风。利用顺风吹起某物的话……
舍身	Lv15	给予的损伤50%提升，受到的损伤100%提升，可谓舍身攻击
大着火	Lv25	攻击使对手着火的话，会比平常燃烧得更炽烈。烧光敌人吧
无双之刺猬	Lv32	给敌人最后一击时，可吸收敌人体力最大值的15%。也就是可恢复自己的体力

汪达巴拉帕

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	无

远程攻击辅助职业，俗称"狗狗"，音波攻击频率高、判定大、射程也不错，配合各种属性武器也可以给予敌方各种异常效果，类型技能"声援效果Lv1"有效提高演奏精度，组合技能"风车力"和"无双之犬"等增益对我方的效果也十分实用，无论作为英雄还是普通啪嗒啪，放在队伍中都是百利而无一害。

英雄技	疯狂喇叭
发动	○○□○
连锁	○○□○

一次发射3发音弹的英雄技。音弹会穿越战场畅行无阻，可给予多数敌人伤害。

类型技能

声援效果Lv1： 指令更容易获得完美判定，只要进入FEVER就会持续发动，对队伍全员都有效。想更提升效果的秘诀就是不断FEVER。

声援效果Lv2： 队伍全员可给予的伤害都将再提升5%。【声援效果Lv1】的高阶技能。

声援效果Lv3： 队伍全员受到的伤害都将再降低5%。【声援效果Lv2】的高阶技能。

声援效果Lv4： 队伍全员的行进速度都将再提升5%。【声援效果Lv3】的高阶技能。★修得奖励：攻击力50%提升。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
角系攻击力Lv1	Lv7	装备角系武器时，攻击力30%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
风车力	Lv15	刮顺风的时候能增强！也较容易产生必杀一击
角系攻击力Lv2	Lv25	装备角系武器时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
无双之犬	Lv32	队伍全员的各种能力值5%提升。其他团员设定相同组合时，效果会重复

杰姆修



最大组合技能数	4
类型技能加成职业	无

杰姆修俗称为"蘑菇"，可算是最强的辅助职业之一，同样为喇叭职业，相对汪达巴拉帕以增益技能为主，杰姆修更多的是对敌方造成负面效果，中毒、睡眠、着火、结冰，各种异常状态使其成为队伍中最强的牵制型角色，蓄力攻击为释放具备贯穿效果的火属性音波。由于可装备"双喇叭"，可以同时对敌人制造两种异常效果，其中中毒+睡眠绝对是强力组合，看着敌人中毒后几十万几十万的损血，你绝对会充满快感。英雄技配合组合技能"热带顺风"可以让毒孢子蔓延距离达到几乎两个屏幕的长度。

英雄技	天降威胁
发动	○○□○
连锁	○○□○

朝空中释放孢子的英雄技。虽可期待敌人全体受到强烈的毒物损伤，但是孢子要飞向哪，就得靠风了。

类型技能

安眠： 音球的睡眠发生率为1.5倍！修得的秘诀就是确实将音球丢到敌人身上。

点燃： 以蓄力攻击发出的火焰音球，能使着火率成为1.5倍！修得的秘诀就是确实将音球丢到敌人或设施上。

中毒： 音球的毒发生率可增加20%，而且以英雄技使出的毒孢子也变得更凶恶！敌人将更容易中毒。修得的秘诀就是持续不断地攻击。

死亡香菇： 杰姆修被敌干死时，孢子会从致命之处扩散，长出菇类继续追击敌军。修得的秘诀就是送敌人上西天。★修得奖励：所有异常状态发生率增加10%。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
猛毒	Lv13	毒发生率成为2倍
爆睡	Lv18	攻击敌人使其入睡时，睡眠时间会是平常的4倍
毒菇	Lv25	受到此攻击的对手，死亡地点会以10%的几率长出会散毒的菇类
无双之菇	Lv32	虽可使毒与着火无效，但体力会减少至25%

乌赫洛克



最大组合技能数	3
类型技能加成职业	无

能使用多种魔杖的黑魔法师，俗称为"猴子"。根据装备魔杖的不同，攻击方式也略有变化，主要是使用火和闪电魔法，攻击范围大，威力强，又能持续输出。大型魔法需要依赖特殊武器，由于特殊武器无法强化，要玩大魔法的同学难免要去刷装备；类型技能繁多，全部掌握需要花上不少时间。组合技能如"武器Lv+"系列和"无双之猴"，学会后用在转职的职业上也十分实用。

英雄技	末日战场
发动	○○□○
连锁	○○□○

将无数的流星聚集到上空的英雄技。流星化身为具有魔力的火球，如雨一般倾落各处。

类型技能

火球Lv1： 发出火球的魔法。可透过【手杖】、【火球之杖】、【毒暗之杖】施展。虽然爆炸规模较小，但随使用度提升会越来越强。想更提升的秘诀就是施展蓄力攻击的魔法。

火球Lv2： 具有较广泛爆炸规模。【火球Lv1】的高阶技能。

火球Lv3： 具有相当广泛爆炸规模。【火球Lv2】的高阶技能。

火球Lv4： 具有强大的爆炸规模。【火球Lv3】的高阶技能。

火球Lv5： 具有难以想象的爆炸规模。【火球Lv4】的高阶技能。★修得奖励：超级强化火球的杀伤力。

火墙Lv1： 做出火墙的魔法。可透过【火墙之杖】、【火海之杖】施展。虽然火势规模较小，但随使用度提升会越来越强。想更提升的秘诀就是施展蓄力攻击的魔法。

火墙Lv2： 具有较强的火势。【火墙Lv1】的高阶技能。

火墙Lv3： 具有非常强的火势。【火墙Lv2】的高阶技能。

火墙Lv4： 具有难以抵挡的火势。【火墙Lv3】的高阶技能。

火墙Lv5： 火势激烈得难以想象。【火墙Lv4】的高阶技能。★修得奖励：超级强化火

墙的杀伤力。

闪电Lv1：落下闪电的魔法。可透过【闪电之杖】、【雷岚之杖】、【圣雾之杖】施展。虽然电击强度较弱，但随使用度提升会越来越强。想更提升的秘诀就是施展蓄力攻击的魔法。

闪电Lv2：可发生还算强的电击。【闪电Lv1】的高阶技能。

闪电Lv3：可发生相当强的电击。【闪电Lv2】的高阶技能。

闪电Lv4：可发生激烈的电击。【闪电Lv3】的高阶技能。

闪电Lv5：发生的电击有如神明的制裁般强大。【闪电Lv4】的高阶技能。★修得奖励：超级强化闪电的杀伤力。

大雷雨：藉由解放【雷岚之杖】的力量，发动伴随着雷声的激烈暴风雨大魔法。落雷时会带来极大的损伤。★修得奖励：超级强化大雷雨的杀伤力。

地狱之火：藉由解放【火海之杖】的力量，发动使周遭陷入一片火海的大魔法。能给予全体敌人火焰属性的损伤。★修得奖励：超级强化地狱之火的杀伤力。

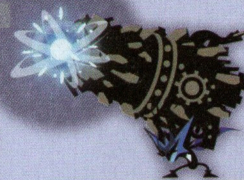
神圣光芒：藉由解放【圣雾之杖】的力量，发动召唤圣雾的大魔法。能给予全体敌人圣属性的损伤。★修得奖励：超级强化神圣光芒的杀伤力。

毒雾：藉由解放【毒暗之杖】的力量，发动召唤毒性暗雾的大魔法。能给予全体敌人毒属性的损伤。★修得奖励：超级强化毒雾的杀伤力。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
武器Lv+2	Lv15	武器等级提升2级
武器Lv+3	Lv20	武器等级提升3级
闪电高手	Lv25	攻击种类为【雷】时会产生以下效果。攻击力50%提升，攻击速度为0.8倍，晕眩发生率成为1.5倍
火焰高手	Lv25	攻击种类为【炎】时会产生以下效果。攻击力50%提升，着火发生率成为1.5倍
无双之猴	Lv32	类型技能的取得经验值25%提升

加农迦辛



最大组合技能数	5
类型技能加成职业	无

使用巨大加农炮的职业，可装备的大炮包括普通型、散弹型、镭射型3种，普通型单发威力高，破坏建筑效果不错；散弹型适合对付大批敌人，蓄力攻击伤害高，配合类型技能“恰卡枪手”可以令前方一片火海；而镭射型能够贯穿直线敌人，威力也相当不俗。单人游戏时推荐配合恰利巴沙的攻击加成效果一同使用；而联机时与派伊克隆组合，就是典型的“秒杀队”。缺点是英雄技无法连锁，持续输出较弱。

英雄技	大掷击
发动	○○△△～○○□○

进行超强里炮击的英雄技。

大炮：发射具能量的子弹。

散弹炮：正面发射具有贯穿性的火属性散弹。

雷射炮：发射超级大的巨大雷射。

类型技能

加农枪手：大炮攻击力提升。修得的秘诀就是不断射击大炮。

散弹枪手：散弹炮攻击力提升。修得的秘诀就是不断射击散弹炮。

雷射枪手：雷射炮攻击力提升。修得的秘诀就是不断射击雷射炮。

强力枪手：炮系武器全体攻击力提升。修得的秘诀就是专心进行射击。

恰卡枪手：炮弹或散弹落地之处，也会着火。修得的秘诀就是让更多炮弹打中对方。★修得奖励：攻击力50%提升。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
耐火性	Lv12	火焰属性的损伤减半
耐冰性	Lv15	冰属性的损伤减半
耐毒性	Lv20	毒属性的损伤减半
怪物杀手	Lv25	【对恶魔】、【对不死族】、【对甲壳类】、【对龙】、【对巨人】的损伤修正率成为1.5倍
无双之龙	Lv32	英雄复活的时间固定为10秒。不管死了几次时间都不会增加。只要10秒就能复活。当然在迷宫是无效的

聘古列克



最大组合技能数	3
类型技能加成职业	无

擅长使用回复魔法和冰属性魔法的白魔法师，俗称为“企鹅”。蓄力攻击为制造冰墙，能阻止敌方前进，对付如死神这类以近距离攻击为主的敌人有着显著的效果。根据武器类型可以为队伍提供HP回复、防御增强、异常免疫等效果，注意聘古列克的HP回复量受武器攻击力影响；另外聘古列克英雄技释放过程中，若冰城遭到敌方攻击，其会进入短时间的昏迷状态。

英雄技	冰城
发动	○○△△～△△□○
连锁	△△□○

可让巨大的冰城实体化的英雄技。

由城发出的光芒，可让同伴的体力逐渐恢复。

类型技能

冰墙：做出阻止敌人入侵的冰防壁。发动蓄力攻击。

冰冻陷阱：冻结周遭寒气做成冰冻陷阱。受到破坏即发动。【冰墙】的高阶技能。

冰HP提升：冰城与冰墙的HP倍增。修得的秘诀就是不断发动效果。

HP恢复量提升：冰城与全体疗愈的恢复量变大。修得的秘诀就是不断恢复同伴的体力。

霜之防御：偶尔能冻结攻击过来的敌人。受到接近攻击时就会发动。★修得奖励：魔法的恢复量为2倍。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
抑制冻结	Lv13	抗冻结率为2倍
冻结发生率提升1	Lv18	冻结发生率成为1.25倍
冻结发生率提升2	Lv25	冻结发生率成为1.5倍
无双之企鹅	Lv32	体力的最大值倍增，攻击速度也倍增

自由任务

行进与攻击的训练

练习行进与攻击指令的训练关，经过木牌检查点可以获得宝箱和增加时间，击倒路上的黄色鸟可以获得钥匙。走到最深处可以获得“PATAPON之歌”，以后在单人游戏期间按“□・○・□・○”即可暂停游戏。



自由任务

防御的训练

在指定时间内利用防御指令抵挡炮台的攻击，防具准备充分的情况下基本没有难度，成功抵挡3波炮火后即可全部完成。

自由任务

攻击与回避的训练

在限定时间内一边攻击大炮前方的靶子，一边回避炮火，击破靶子可以增加时间，留意木牌的提示及时回避或攻击即可。靶子初始为土堆，总共6个，最后是宝箱形状的靶子，破坏后可以随机获得箱子。

自由任务

行进与跳跃的训练

练习前进和跳跃的关卡。蓝色珠子可以增加移动速度，红色珠子可以延长12秒，其中一些位置较低珠子也可以借助英雄前进时的小跳跃直接拿到，期间不要忘记跳跃拿箱子，本关对啪嗒嘭能力基本没需求。

全流程&基本分支攻略

由于本次的攻略是以中文版为基础，剧情人人都看得懂，因此笔者在描述流程要点时会尽量避开剧透内容，避免重视剧情的同学们因了解游戏的剧情而对本作丧失兴趣，毕竟享受游戏过程的快乐才是最重要的（笑）。玩游戏的所有剧情任务都可以通过英雄之门的联机模式去完成，但注意联机时只有开启英雄之门的玩家（即房主）才可以推进剧情。

PATAPON训练场

游戏的第一个场景，玩家可以在这里熟悉具体的指令操作，所以不存在难度，任务随限定时间结束而终止。完成各任务的特定条件可以获得奖励。此外这里也是获得钥匙的场所，钥匙在多层关卡经常会用到。

疯狂巨人的原野

以巨人塞可洛普斯为主的场景，由于周围草丛较多，使用火属性武器会导致草丛着火，从而烧伤友军，因此在着火抗性不高的初期，不建议在该场景使用火属性武器。



剧情任务

越过巨人的原野!

一开始草丛会有伏兵，部分骨迪斯军团死亡后会掉落回复药；本关有两只塞可洛普斯，下蹲为捡石头，这时应适当撤退，举起棒子为砸地攻击，回避或防御均可。若玩家使用的是盾拉杰，大可发动英雄技能来扛着打。由于是剧情关卡，因此完结后玩家是无法重新挑战。

剧情任务

暴怒方吉鲁与不可思议的席拉坎巴

BOSS方吉鲁会前冲进行攻击，威力较大，其半蹲姿势时记得选择防御或跳跃，将其击退后继续往前会发现一颗名为托连托的大树，要准备火属性武器将其点着，否则很难对其造成伤害。着火后的托连托会向我方攻击，举起双手的时候是攻击的准备动作，可以用跳跃来回避大部分火球，若身体着火应迅速用起闹解除异常状态。将其击退后一直前行即可完成任务。



自由任务

继·狩猎赛可洛普斯

几只塞可洛普斯的打法和上一话没有区别的，由于草丛众多，不建议带点火属性武器，避免误伤队友。最后守关底的是蓝色的塞可洛普斯，攻击力比之前的高出不少，其捡石头时要适当撤退或防御，否则KAN被击中很容易直接死亡。

自由任务

席拉坎巴的骨迪斯军团

和前两关差别不大，注意敌方的骨迪斯军团会投掷火枪，由于这些杂兵大多跟在塞可洛普斯身后，不容易攻击到，战线拖延太久会对我军造成危险，因此若玩家为盾系英雄，其余的啪嗒嘭攻击力又不足，就不要选用嘎迪拉或盾拉杰了。

勇气的古战场

游戏中第一个与黑暗英雄对决的场景，5分钟之内看双方谁累计分数最高。我方用蓝色表示，方吉鲁则为红色，双方从两边向中央进攻，当到达中间白色的阵地时，该阵地就会变成我方的炮台，反之亦然。正中央的大高台为“中央阵地”，需要将其占领槽蓄满方可正式占领，当占领战地和击倒敌人时，就会获得分数。如果在5分钟之内将敌方的本阵占据的话就会获得完全胜利。

剧情任务

古战场与月缺之时

自由任务

愤怒的狼是否望着满月

方吉鲁第一次进攻要比之前保守得多，但将其击倒后会和我方英雄一样可以重新出击，这时若玩家与其距离较远就会投掷石头，其伤害相当高，因此要尽量近战。方吉鲁着火后会到处乱跑，因此武器方面可以选择带着火效果的武器，一般来说将其击倒两次即可奠定胜局。“愤怒的狼是否望着满月”是“古战场与月缺之时”的加强版，打法和之前一样，方吉鲁在攻防方面得到提升，其连续投石对玩家的威胁颇大。由于是自由任务，不影响剧情推进，若玩家目前的等级装备不过关，大可完成往后一两关再回来挑战。



勇气的洞窟

游戏首个多层关卡，注意这里英雄是无法自动复活的，要依靠召唤巨大神来获得复活机会。由于多层关卡战线普遍较长，玩家每一步指令都要十分谨慎。进入下一层之前游戏会提示是否继续前进，若选择撤退回营地则可以保留之前获得的所有物品；每下一层我方都会恢复所有HP，死亡的成员也会立即复活，而若继续前进后任务失败，关卡期间获得的箱子将会化为乌有。

剧情任务

勇气邪恶

注意本关即使一开始选择放弃任务，也会触发获得召唤神事件，这时回答最后一项即可获得召唤神“枪神之经”。如果选错也没关系，再一次进入任务并退出也会重新触发，直至获得为止。第一层敌人以枪骨迪斯军团和塞可洛普斯组成，打法和之前的小关卡没多大差别；而第二层会出现喷火的巨大龙，后边还有不断刷新的塞可洛普斯，巨龙移动时脚底也带有攻击判定，喷火前身体会站立，两个指令回合后就会喷火，火焰会维持3个指令回合，如果没把握将其打至硬直，推荐蓄力后防御以抵挡火焰伤害。第三层的BOSS是由勇气邪恶操纵的巨龙玛吉咚嗄，其头仰高是准备喷火，头微微向下时是准备头部撞击，撤退指令均可回避。玛吉咚嗄HP并不算高，武器较好的玩家借助召唤枪神可以将其轻松击倒，之后就可以获得宝石箱子了。

自由任务

不屈的巨龙玛吉咚嗄

“勇气邪恶”的强化版。这里出现的蓝色巨人攻击力非常高，一个投石可以轻松秒杀KAN甚至TON，注意及时回避；而第二层的巨大火龙再配合强化后的巨人也使得战斗变得困难。注意第三层的玛吉咚嗄，HP变为黄色或红色时就会发怒，攻击频率会突然加快，若全身蹲下时则是准备吞食攻击，这时要迅速撤退，否则我方必有一人被直接吞食；而波及全场的咆哮攻击攻击力甚是惊人，注意防御。其HP黄色时是召唤枪神的好时机，若召唤过早，可能会因为无法将其击杀而导致其愤怒；若HP变为红色时再召唤，即使玛吉咚嗄HP变为0也只会在召唤结束后才死亡，期间我方的CHIN或盾型英雄一旦阵亡，可能导致旗手直接被秒杀而任务失败。



污秽的眼泪雪原

白雪纷飞的雪地场景，这里我方会有一定几率进入冰结状态，因此推荐我方装备炎系的防具以效增强冰结抵抗性。

剧情任务

寒冷的纯白雪原

本话出现伪装成岩石的巨怪“哥雷姆”，只有其冒出地面才可以对其造成伤害，冒出地面并经过两次指令时间就会对玩家进行拍打，不过攻击力并不高，适当防御或回避即可。其吹雪会使我方进入冰结状态，这时应迅速用起闹指令解除状态。击倒三只哥雷姆后剩余就没什么难度了，轻松走过终点。

剧情任务

轻浮菲那与封闭内心寒冰森林

本话暴风雪会向我方迎面吹来，除非习得“热带顺风”，否则不推荐使用弓手亚恰等受风向



影像的啪嗒嘭或英雄。这里新增了名为沙拉曼达的怪物，其攻击带冰冻效果，受到一定攻击就会逐渐变大，死亡前更会发动自爆，如果有我方在旁边结冰，应尽快使用起闹解除状态，否则一旦被爆风波及基本即死，如果因过于贴近而无法离开爆发范围，也可以用跳跃来回避。另外方吉鲁会吸引玩家上前攻击自己，当靠近吹雪之塔时会发现菲那在背后埋伏，菲那的长矛攻击范围十分广，注意其英雄技有结冰效果。破坏吹雪之塔后两人就会撤退，之后不远就是终点。

自由任务

沉眠于冰雪地带的龙

以哥雷姆和沙拉曼达组成的关卡，关底驻守的是会喷冰雪的巨大龙，头部微微仰起为喷冰的准备动作，喷冰会持续2个指令回合，距离较远的时候可以适当回避，否则推荐蓄力防御。

自由任务

吹雪之塔与骨迪斯军团

开始敌方是一堆拿着冰属性武器的骨迪斯军团和塞可洛普斯，较为适合刷素材和练级的关卡，但冰结情况下受到塞可洛普斯攻击依然十分危险，因此防冰结装备依然少不了。破坏吹雪之塔后，后方还会出现一只哥雷姆和塞可洛普斯。

纯洁的运动场

第二个对战场景，我方要和方吉鲁以及菲那进行赛跑比赛，路上的红色障碍需要玩家将其破坏才可以继续前进，反之敌方也有蓝色障碍需要破坏，若我方先到达终点即可胜利，反之则会失败。

剧情任务

人鱼之泪与雪地赛跑

自由任务

思念如梦似幻 消失于泡沫

推荐我方以进攻类职业出击，破坏障碍才是该任务的关键，由于途中会有喷雪枪待命，冰结抵抗是必不可少的。另外冰洞出去之后会有较大型的哥雷姆，其攻击时应适当回避或防御。由于敌方也会参与攻击哥雷姆，因此也不必担心打不过。即将到终点时会有蓝色珠子在半空出现，跳上去拿到可以增加移动速度，在最后冲刺时可以发挥奇效。加强版的“思念如梦似幻 消失于泡沫”无非是敌方破坏障碍速度变得更快，只要玩家输出充足就不必担心落后于人。

纯洁的巨塔

第二个多层关卡，这里的怪物均以冰属性攻击为主，推荐战斗前准备好火属性防具。

剧情任务

纯洁邪恶

第一层敌人以沙拉曼达与冰雪巨人为主；第二层头两个机关门后都有冰雪巨龙，打法可参考之前的“沉眠于冰雪地带的龙”，这里最后的机关门后出现巨型哥雷姆，由于无法往后退，其准备拍打时应及时防御，同时还要留意后面的沙拉曼达，避免被自爆弄死。

第三层的BOSS是由纯洁邪恶控制的钢之巨神凯因，攻击方式主要是近距离拍打和激光，拍打时双手会抬起，这时可以回避或者防御；激光攻击的射程覆盖前方整个范围，发射前头会往上仰，这时要跳跃予以回避。凯因的行动较为缓慢，虽然血较厚，但玩家还是有颇多攻击它的机会。



自由任务

目标遥远的高处

作为“纯洁邪恶”的强化版任务，怪物的攻击力自然提高了不少。难点在于第二层：这里沙拉曼达的数量不少，要密切注意其HP，若贪刀很可能会乐极生悲，机关门的哥雷姆非常巨大，其拍打在我方没有防御的情况下容易直接秒杀KAN以及弓系英雄，因此要十分注意。凯因在这里血也变得更厚了，不过打法差别不大，只要冷静观察其攻击前的姿势并一一应对即可。

傲慢羽翼的台地

不时出现浓雾的场景，会导致玩家不容易看见前方的敌人，应对方法为让英雄或TON学会派伊克隆的组合技能“祈雨舞”。在这里发动发动后FEVER后，雨水就能驱散雾气。另外场景内有不少草丛，因此使用火属性武器的同时也要注意我方是否有能力抵抗着火。

剧情任务

守山隘的冥界守门犬

这里出现新敌人——地狱犬“芬里尔”，它的吐气可以使我方进入睡眠状态，而当蹲下来的时候就是准备上前撕咬，这时要跳起来，否则会被吞食，不过即使被抓住，不断按键也可以挣脱。同时敌方新增使用喇叭的骨迪斯军团。此外本话草丛较多，要做好防着火措施。

自由任务

嚣张索那奇与隐藏雾中的陷阱

本关场景能见度很低，敌方不容易看清，幸好总体都不强。向前方前进后索那奇会与方吉鲁以及菲那向玩家联合攻击，且后方的高塔会不断靠近，使得玩家无法后退，因此应尽快破坏高塔，避免长期战斗。

自由任务

史望奇山隘的雷狮子

以芬里尔和不断刷新的塞可洛普斯为主的关卡。这里的场景必定为暴风雨，除了下雨和不稳定的风向，更会随机打雷，不论敌我被雷击中后会进入眩晕状态，因此推荐装备雷属性防具。驻守关底雷狮子与芬里尔攻击模式基本相同，但喷出的是多重判定伤害且带眩晕效果的闪电球，若有聘古列克解除异常状态会轻松不少。击败雷狮子并将最后的营地破坏后塞可洛普斯就不会再出现。



自由任务

岩场怪物哥雷姆与骨迪斯军团

同样是片野浓雾的场景，敌方包括骨迪斯军团、哥雷姆和芬里尔。这里的哥雷姆体积非常大，攻击力一点也不低，再加上其原本就像石头，配合浓雾颇难辨认，因此如果我方能发动祈雨舞会让战斗省心不少。

正义的发射场

第三个对战场景，玩家与敌方分别站在两边的导弹发射台，然后不断攻击开关，将导弹发射至对方发射台将其破坏即可胜出。左右下角的进度条代表双方下一个导弹的种类，累积一定发射次数可以发射特别角度的导弹或大型导弹。



剧情任务
是鸟类还是野兽？该攻击还是防御？

自由任务
完全防空霹雳索尼克

我方的队伍组成可以分为“两组”，一组攻击前方开关；另一组负责对半空射击，在破坏敌方飞来的导弹之余，较远的攻击还可以直接攻击敌方向，起到阻止方吉鲁行动的作用。攻击组可以选择CHIN的大巨人或KAN的加农迦旁，而防御组可以是KAN的汪达巴拉帕，至于英雄方面大多以攻击职业为主。加强版的自由任务“完全防空霹雳索尼克”，索那奇的喇叭攻击明显密集不少，而菲娜的防守能力也十分强，不过只要玩家有充足的攻击力，发射较多的导弹到敌方阵地，胜利只是时间的问题。

正义的古城

以塞可洛普斯为主，配合哥雷姆和喷火的沙拉曼达的多层关卡，第二层为难点，避免我方着火而乱跑一通，冰属性防具在该关卡是少不了的。

剧情任务
正义邪恶

第一层被机关门分割成多个小房间，以骨迪斯军团、塞可洛普斯以及哥雷姆为主。这里的塞可洛普斯体型很小，攻击力足够的玩家大可以在其投石之前直接将其秒杀，最后一扇门后的哥雷姆颇为巨大，如果无法短时间内击杀，不妨配搭冰结、睡眠或晕眩的异常状态来限制对方行动。

第二层出现会喷火的沙拉曼达，其自爆前会不断在身边出现小范围的爆炸，因此旗手切勿随意前进，如果前方的CHIN太靠近，可以推荐直接放弃FEVER，让前方部队快速退回旗手附近。由于敌方还混有不少塞可洛普斯，在攻击沙拉曼达之余也要注意回避或防御其投石攻击。第三层的BOSS是由正义邪恶控制的机械巨兵，攻击模式有三种：站起来并摆动身上的炮台时，是准备往地面扫射大炮；收起钉球并张开口是准备在前方投出高伤害的炸弹，身体往下弯曲时准备甩钉球。这三种攻击全部都可以通过撤退指令来回避，因此只要掌握其攻击前特征并及时作出反应，BOSS战会非常轻松。

自由任务
奇奇怪怪的机械兵

第一层难点在于最后的大型哥雷姆，攻高血厚，要短时间击杀非常困难，只能依靠冰结、眩晕这类异常状态限制其行动。而第二层的喷火沙拉曼达和塞可洛普斯数量非常多，我方近战成员千万小心。如果长时间站在同一位置，新一批敌人又会再次刷新，因此玩家在保持与沙拉曼达的距离同时，要胆大心细地不断前进。第三层的机械巨兵新增加农炮攻击，一炮基本可以秒杀后方的KAN，因此头部打开时要注意跳起，BOSS愤怒的时候还会无准备动作进行连续攻击，其余的攻击差别不大。

贪心假面的丛林

丛林地形的场景，由于长期下雨，一些在雨中有特别效果的啪嗒嘭在这里会显得比较有利。此外这里还有茂密的草丛，玩家要适当做好防着火的措施。



剧情任务
奴恰拉沼泽的暴食鲨鱼

本关新增的敌人为在地底潜游的鲨鱼，HP不高，虽然平时在地底移动，但一般靠近地面的攻击都能攻击到它们，注意其浮上地面就会发怒，这时小心意切勿被咬到，否则啪嗒嘭会被直接吞食，可跳跃回避。将前方的城墙和据点破坏后一直前行就会到达终点。

剧情任务
贪婪毕克斯与死亡树海的死斗

由于路上有托连托，玩家要准备着火属性武器。着火时托连托会借助雨水，每隔一段时间回复部分HP，因此我方尽量以高输出职业进行搭配，同时由于托连托攻击带火属性，我方也要适当做好着火抵抗。击倒三棵托连托后，营寨内的四位黑暗英雄就会向玩家进行总攻击，但总体难度并不高，注意借助起闹指令解除我方的冰结、毒和着火效果。击退后再清除后方的两只塞可洛普斯与托连托，破坏后方据点即可前往终点。

自由任务
木炭怪物 迪斯·托连多

一路上的敌人以托连托与塞可洛普斯为主，难点是密林深处的蓝色版托连托——迪斯·托连多，虽然打法与普通的托连托相同，但其不仅攻击力高，而且血非常厚，玩家若输出不足可能会出现卡关。队伍方面在着重攻击之余可增强冰结、睡眠、强击、晕眩的异常状态，可以限制蓝色托连托的攻击行动，英雄推荐盾系，靠近时就可以躲避其蓝色的火球了。

自由任务
死亡树海的骨迪斯军团

路程较短的关卡，适合连级刷素材。初期留意鲨鱼地面后的吞食攻击，另外骨迪斯军团以火属性武器居多，这里注意着火抵抗。破坏途中的据点后在一直前行就会看见托连托，记得准备火属性武器，同时还有蓝色的可洛普斯，击倒托连托后不远就是终点。

诚实的古战场

与勇气的古战场相似，同样要在限定时间内争夺据点，以获得更高的分数。这里据点从1个增至3个，清除敌方障碍并一直挺进即可获胜。当然这里的四名黑暗英雄依旧会自动复活，因此不宜打消耗战。

剧情任务
贪婪乌鸦眼中的三个据点

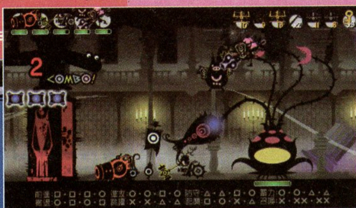
自由任务
全部都是为了宝藏

要注意黑暗英雄毕克斯使出的旋风可以将我方卷起，但其中、最麻烦的还是菲那的投枪，会使我方陷入冰结状态，因此要做好防冰结的措施。能否撑过敌方召唤的枪神是一个门槛，只要熬得过，玩家就可以同样召唤出枪神予以反击。强化版任务“全部都是为了宝藏”也只是单纯地把敌方攻防增强，而且也不见得特别明显，由于击破据点可以获得不少恢复HP的药水，这里玩家的队伍可以侧重攻击方面，让攻击化为最强的防御。



诚实之屋

以毒、着火、睡眠三种异常状态为主要攻击的多层关卡，尤其是第三层BOSS由于带睡眠效果，会让近战部队陷入麻烦，推荐带上强化后“眼珠之盾”或其它防止异常状态的防具。



剧情任务
诚实邪恶

第一层除骨迪斯军团外，还有一只像大型水母的紫色怪物，不仅会从内部放出敌人，还会不断释放中毒效果的孢子，这里可以使用组合技能“热带顺风”将孢子吹回去，以缩短孢子的攻击范围。水母虽然血厚，但对毒抗性较差，使用中毒武器有奇效。将其打败后就会掉落要钥匙，从而开门进入下一层。

经过第二层开始的地面，深处藏有钥匙的机关门就会打开，玩家要在7分钟内到达深处的另一块地板以停下倒计时，不然时间一到关卡后面的钥匙就会消失。路上有托连托与喷火的沙拉曼达；驻守深处的地板是蓝色的大树迪斯·托连多，打法可参照任务“木炭怪物 迪斯·托连多”。第三层的BOSS为诚实邪恶操控的暴食克拉修，其会主动或被动（受硬直时）地向周围释放睡眠+中毒气体，近战兵种会十分吃亏。若我方睡眠后并被克拉修举起，就要及时让其余的啪嗒嘭攻击它使其硬直，不然被举起的啪嗒嘭不久就会被吞食。克拉修把所有花藤指向我方时，是准备跳跃并用身体压打我方，这时要及时撤退。

自由任务
房屋中的植物园

“诚实邪恶”的强化版任务，推荐武器强化至21级后挑战，以保证输出。第一层的水母血非常厚，而且还会放出托连托甚至迪斯·托连多。第二层机关门的限定时间缩短至5分钟，与原来并没有太大差别，只是怪物的HP都变多了，稳打稳扎基本没问题。第三层的克拉修新增招式种子飞弹，攻击位置为中远距离，对后方兵种几乎是直接秒杀。毒+睡眠的气体依然是老大难，这里的克拉修几乎每次看见玩家睡眠都会直接将玩家举起从而进行吞食，因此这里CHIN和盾系英雄都要做好防睡眠措施，否则一旦我方没有了盾系兵种，旗手PON也就只能坐以待毙了。

无底胃袋的沙漠

沙漠地形的场景，特有的沙尘暴不仅会阻挡我方的视线，强风还会影响弓手亚恰等受风力影响攻击距离的兵种。

剧情任务
未蒙上天恩赐的灼热沙漠

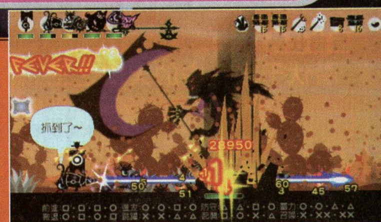
本关的气候为沙尘暴，如果要用弓手职业，可以装备组合技能“热带顺风”。路上除了骨迪斯军团和塞可洛普斯，还出现新敌人“死神”。死神的攻击不可以用晕眩以及强击效打断，其会先用催眠气体使我方进入睡眠状态，我方睡眠时应立即用起闹恢复正常，然后迅速撤退。否则死神会在下一个指令回合挥动镰刀，直接抽取我方的灵魂，被抽取灵魂的啪嗒嘭会直接死亡，死神吸入灵魂后会回复将近5万的HP。若带上鹏古列克，使用冰墙挡在它前方时，死神会傻傻地在冰墙面前发呆，这时就可以尽情攻击了。

剧情任务
大卫王巴祖祖与永眠的森林

相比之前的任务，这里的敌方攻击力上了一个台阶，尤其是敌方的炮台，因此我方的防具最好要强化至一定程度。拆除前方的炮台和堡垒后，后方堡垒会出现巴祖祖、毕克斯与索那奇的黑暗英雄部队。巴祖祖攻击时会召唤苍蝇群如飞弹般向我方攻击，但对比之前的炮台威力确实很“苍蝇”……三个黑暗英雄大多躲在据点里面，攻击频率也不算高，可以用范围较大的攻击将三人一同消灭。拆除据点后再消灭后方的塞可洛普斯就可以前往终点了。

自由任务
这就是沙漠之王DEATH!?

路上敌人以死神与塞可洛普斯为主，由于沙尘暴气候导致能见度较低，要留意塞可洛普斯的投石攻击，玩家也可以用组合技能“祈雨舞”来恢复视线。驻守关底的是巨大死神，HP十分高，其喷雾还附带中毒效果。在巨大死神未被消灭前，普通的死神会从后面不断刷新，要留意两死神催眠+镰刀攻击的互相组合。击倒强化版死神后前方不远就是终点。



自由任务
永眠的绿洲与骨迪斯军团

流程很短的关卡，可以借助火属性武器点燃草丛，这样投枪的骨迪斯军团就会因着火而到处乱窜。没有持盾的啪嗒嘭要小心前段路中大炮的远距离攻击，一击3000伤害也很平常。这里新增了幼龙作为敌人，纯粹是卖萌怪物，攻击力也不算高，全力攻击即可。

自制的运动场

与纯洁的运动场相似的对战场景，只要抢在敌方前面冲过终点即为之胜利。

剧情任务
贪婪乌鸦眼中的三个据点

自由任务
常胜不败马的自尊

敌方阵型中有骑马的巴祖祖，步行速度对方明显占优。这时我方队伍方面应偏重攻击力，以加强拆除建筑的速度，因为无论巴祖祖走得多快也会因拆除障碍而停下来，尤其是中央的两个巨塔，玩家若能在2-3指令内将巨塔破坏，就能远远抛离对手。另外空中会偶尔出现加速蓝色珠子，赶路的时候不要忘记拿。自由任务“常胜不败马的自尊”只要按照之前的方法，同样可以轻松胜出。



自制的谜宫

长达五层的关卡，第三层以冰属性为主、第四层为火焰属性、第五层为睡眠，但第四层的火墙往往更具威胁性，战斗前要准备好强化后的冰属性防具，以降低火属性的伤害。

剧情任务
自制邪恶

第一层只有多只大小塞可洛普斯，后方的啪嗒嘭适当留意投石攻击即可。第二层敌方包括骨迪斯军团、死神以及芬里尔，驻守关底的是喷火的巨大龙，打法也和过去相同，不难应付。第三层是由方吉鲁控制的古代兵器欧古。其启动时为无敌状态，在它发射完第一个加农炮后就可以给予伤害。欧古攻击方式包括近距离机枪扫射和蓄力加农炮。机枪威力不高，但有一定几率使我方陷入冰结状态；使出加农炮时方吉鲁会用粉红色对话框作为提示，玩家根据情况进行防御或回避。因为欧古是机械，所以不会显示HP，不断攻击即可破坏，另外所有异常状态对其都是无效的。将欧古击败后就可以进入第四层，这里有着不少带火墙的小房间，靠近火墙的啪嗒嘭会受到火焰伤害，前方小门被破坏后该房间的火墙就会消失，推荐用蓄力攻击一击破坏前方的小门，由于破坏门后一般都会有药水作为奖励，总体来说并不困难，此外这里还有不少死神以及塞可洛普斯。第五层是由自制邪恶支配的秋吉纳，秋吉纳会喷出催眠泡沫，然后再配合蟹爪向我方攻击。向后仰时是普通爪击，伤害并不高；然而身体前倾的时候就是准备要使出即死攻击，这时要迅速撤退，不然被蟹爪捉到的啪嗒嘭会立即死亡。只要留意回避即死攻击，BOSS战还是比较轻松的。



自由任务
潜伏于迷宫中的火山之王

强化版关卡第一层的蓝色塞可洛普斯数量非常多，尽可能秒杀或攻击至晕眩状态，避免投石攻击击中我方远程单位。第二层的敌方构成区别不大，要留意死神与芬里尔的即死攻击。第三层欧古的加农炮的威力也十分高，没有持盾的KAN和弓系英雄可能熬不了几下，不过由于加农炮的攻击位置偏远距离，对近战英雄、TON、CHIN贴身攻击欧古基本没有多大威胁。该关卡最大的难点是第四层，巨大死神会将玩家推向后方的火墙，而且死神血非常厚，如果火属性抵抗不够高，往往不是被死神的即死攻击解决，而就是死在不断逼近的火墙中，在此聘古列克的冰墙见功了。BOSS秋吉纳在这里新增一招即死技，站起来并摇晃一个指令回合后，就会从口中散出泡沫，但这些泡沫并不是催眠，而是把啪嗒嘭浮上天空，然后直接死亡，要注意回避。

邋遢的恶魔火山地带

虽然是火山，但这里并没有特别的天气和地形，玩家大可以根据需要自由配搭职业和武器。

剧情任务
金银黑铁……星PON大集合！

敌方以喷火的沙拉曼达为主，途中黑星PON会唤出巴尔巴库，当它吃肉时增加HP，吃完肉后就会发怒。当抱起肚子的时候是准备往地面放冲击波，这时要跳跃回避；其把叉子往下放的时候是准备使用吞食攻击，这时同样需要跳起，若啪嗒嘭被其用叉子举起的话，可以通过连按键来解除状态，当巴尔巴库离我方较远的时候，会弹跳并用身体压过来，应适时防御。击败巴尔巴库后一直前进，不断刷新沙拉曼达的据点破坏后前面就是终点，在这时玩家不要急于完成任务，在终点前不要行动或用起雨，等金星PON说完话会给予玩家箱子和第二个召唤——盾神之经。如果玩家没有在这里得到也没关系，可以通过联机前往银星PON处用获得的星星碎片购买。



剧情任务
黑星PON的反击

刚开始我方会遇上驻守在据点的卡拉帕西，其英雄技是物理以外的一切攻击无效，因此玩家只要使用大巨人、蓝格布鲁鲁等物理攻击为主的职业即可轻松应对。期间会有沙拉曼达，因此前进时要考虑其自爆的位置，前进至第二个据点会发现卡拉帕西与其它黑暗英雄已经在等待我方，并且背后有巴尔巴库，攻击期间要注意巴尔巴库的吞食攻击，全部击破后就可以前往终点了。

自由任务
巴咕巴咕……超强魔鬼真不是盖的！



前半段敌人由两只巴尔巴库和不断刷新的喷火沙拉曼达组成，破坏第一个据点后会选后遇上一只芬里尔和巨大巴咕巴咕，其攻击模式与普通体型的完全一样，因此玩家只要根据其攻击前的准备动作及时回避就不难解决，途中注意沙拉曼达的自爆，击败巨大巴咕巴咕后就可以前往终点了。

自由任务
火山口的骨迪斯军团

骨迪斯军团与喷火沙拉曼达为主的关卡，基本不存在难度。由于草丛较多，注意提高着火的抵抗率，反之敌方的骨迪斯军团也十分怕火，这点也可以适当利用。

不屈的发射场

“正义的发射场”的强化版对战场景，双方发射台的前端都设有高台障碍，因此要破坏发射台就需要先行将高台等障碍拆去除。

剧情任务
移动要塞卡拉帕西

自由任务
那个男人战斗的理由

两个任务并无明显差别。卡拉帕西的护罩可以抵挡我方低空的所有导弹，但高空的导弹则无能为力。若使用弓系英雄则可以选择阿罗森直接将敌方巨塔给轰掉。而我方的CHIN推荐使用蓝格布鲁鲁来推开发射器，巨塔摧毁之后，敌方发射台就会迅速崩溃。

不屈的魔块

头两层没有断头台陷阱，启动时若击中我方啪嗒嘭会立刻死亡。另外这里有不少火属性攻击怪物，带上冰属性防具会较为有利。

剧情任务
不屈邪恶

第一层的断头台陷阱启动间隔较长，靠近时即使时间不足，也可以等待第二轮倒数再前进，这里的敌人以巴咕巴咕和喷火的沙拉曼达为主，不存在什么难点。第二层出现动龙和喷火巨龙，这里的断头台只要触动地面的开关就会立即启动，玩家可以等待敌方的骨迪斯军团触动机关后迅速靠近，趁断头台尚未重新复位之前进去并踩住，这样断头台就暂时不会再触发了，这时应清除前方石块和敌兵再前进，避免前进到一半却因KAN攻击时自动后退而重新触发断头台，造成“自杀”的惨剧，穿过陷阱后玩家会看见巨大龙以及巨大巴咕巴咕，击败后就可以看见后方的钥匙门。第三层的BOSS是由不屈邪恶控制的“迪旦假面”，犬形态攻击包括：全身站起的时候是准备抓击，可用撤退指令予以回避；向我方跑来时的攻击判定带中毒效果；蹲下时是准备喷出催眠气体，可以用跳跃来避开；变成人型形态时会用爪举起啪嗒嘭并用蜡烛将其秒杀，由于攻击位置难以回避，除非有聘古列克后援的冰墙阻止其前进，一般情况下只能在其半蹲时对其造成硬直予以破解。此外如果玩家有冰结概率高的武器也不妨在此使用。



自由任务
潜伏于断头台深处之物

头两层的怪物HP都有所提升，但总体难度与“不屈邪恶”差别不大，重点还是要安然度过陷阱。第三层的迪旦假面攻击力高出不少，而在人型形态会施放陨石，这时应尽快对其造成硬直，高晕眩武器在这里会很管用。

欣慕视线的草原

一周目中最后一个野外场景，其中“峭壁上的骨迪斯军团”是练级的好地方，在最终战前玩家可以在此培育一下队伍。

剧情任务
贪婪毕克斯 宿命的对决

拆去前方的据点后，毕克斯就会骑着巨龙向玩家进攻，由于期间插入剧情，玩家不要攻击得太过火，免得毕克斯硬直或进入睡眠等状态导致对话无法进行，适当将后方上来的蓝色塞可洛普斯清除掉即可，等待巨龙因剧情退后到一定程度，仰头准备喷毒气时玩家才可以给予伤害，巨龙被击倒后毕克斯就会跳下来向玩家攻击，但总的来说连蓝色塞可洛普斯都不如。



剧情任务

我爱大炮 ♥ 可依鲁之阵

敌方的炮阵非常密集，没有盾牌的近战英雄很可能还没到炮台前就会被干掉，推荐至少留一个持盾的CHIN或持盾的盾系英雄，避免场上失去盾系英雄后旗手PON遭到秒杀。开始不要冲得太前，因为我方会有镭射战车前来帮忙，这样拆除敌方炮台和大据点就轻松许多了。由于据点前有卡拉帕西的防御技能，队伍方面也应以物理为主，敌方的新黑暗英雄"可依鲁"以镭射炮作为武器，攻击范围非常广，不过威力较低，相比炮台发射的炮弹根本什么都不是，全部击退并拆掉据点后即可前往终点。

自由任务

夺走宝箱的石像怪

这里新增敌人石像怪，若用打击系武器可能会破坏它手上的宝箱。石像怪会向我方施放诅咒，被诅咒的啪嗒嘭会受到中毒、冰冻、着火、睡眠所有的异常状态，在HP徐徐减少下死去，之后诅咒会转而投向另一只啪嗒嘭。诅咒在石像怪被击倒或逃跑前是不会消失的，因此不能让其活得太久。本关以死神为主，关底会有迪斯・托连多和黄色的石像怪，击倒后就可以前往终点了。

自由任务

峭壁上的骨迪斯军团

十分适合刷经验的一关，路程短且敌人都不强。迅速解决开始的石像怪和骨迪斯军团据点后。会看见体型超大的巴咕巴咕，不过也只是发育比较良好而已。后面还有随据点刷新的死神，迅速解决巴咕巴咕后前去破坏第二个据点即可。

宽大的古战场

相当于"勇气的古战场"的最终强化版，作为占据点的四个大炮台被平均分布在双方据点附近。中央位置依然是两兵相接的重地，谁先解决谁，谁就能获得胜利。

剧情任务

黑暗英雄最后的攻防线

自由任务

身为英雄的本能

由于拆掉敌方的炮台会掉绿色药水、击倒敌方英雄更会出紫色药水，玩家可以大胆以进攻为主的队形出击，不用过于担心持久战的问题。首要突破点是敌方的卡拉帕西，我方队伍要着重强化物理攻击，不然可能会被卡拉帕西拦在路上。当敌方有一名英雄死去的时候，他们就会立即召唤巨大神，但实际并没多少威胁。"身为英雄的本能"中炮台的晕眩几率要稍微高一点，其余并没什么变化。

宽大的坟场

游戏的最终场景，打倒最终BOSS后玩家将迎来通关，进入STAFF列表前游戏会询问玩家问题，这会影响到后面新模式的开启，详见流程攻略下面的"通关特典"。

剧情任务

宽大邪恶

第一层刚开始的机关会摆动镰刀，不要走过去触发。路上这里的镰刀机关每隔十来秒就会摆动一次。玩家若在镰刀附近，推荐站在机关中央，在即将倒数结束时就要跳起来予以回避。期间没有持盾的啪嗒嘭难免会死伤，幸好这里的沙拉曼达会出药水，不然还是挺有危险的。第二层开始由于机关



门的原因，玩家不得不去碰会触动镰刀的机关，不过即使有啪嗒嘭因此死亡也不用担心，因为刚进去就会看见紫色药水。这里的怪物十分强力、死神、巴咕巴咕、红蓝塞可洛普斯，还有之前与毕克斯展开最终对决时的绿色巨龙，驻守关底的绿色巨龙的毒气非常厉害，无法打断时就要选择蓄力防御。将其击败后就可以获得开启门的钥匙，准备最终对决。

最终BOSS是由7只邪恶融合化身而成的邪神"阿克・潘达拉"。第一形态是人型，当其从地面召唤出大嘴时，应用跳跃进行回避，否则一旦命中就会直接被吞食，对于没有盾回避的啪嗒嘭来说是致命的。当潘达拉双手靠胸、身体微微向下弯的时候是准备用刀刺，由于判定范围大，这时应用防御来抵挡攻击。双手张开的时候会放出三个幽灵炸弹，虽然威力不高，但被击中会同时进入冰冻、中毒和睡眠状态，往后撤退即可回避。

潘达拉HP变成黄色后就会变成漂浮在半空的宝箱形态，近战的啪嗒嘭如果攻击位置不够高可能会打不中它。其周围亮出紫色音符时会放出黑色的心型，被击中的啪嗒嘭除受到伤害外，更直接进入睡眠+中毒状态，撤退指令可以回避大部分的攻击。而当其周围冒起紫色泡泡的时候会喷出毒液、白色雪花则为喷冰，由于喷出时间较长，防御会是更好的选择。推荐安装盾神作为召唤，召唤期间几乎可以抵挡宝箱形态所有的攻击。

潘达拉约剩下50%HP的时会变成为巨大蜘蛛，玩家要把最右边的箱子打破并靠近箱子才可以破解它的巨大化，蜘蛛嘴边会不断放出闪电攻击中央位置，而当两手松开的时候是准备用头部刺击中央位置，若旗PON已经在中央位置，就只能进行防御了，幸好攻击力不算太高。破解成功后潘达拉就会变回箱子。HP变红的时候就会变回人形，且继续之前的变身顺序，注意红血状态的潘达拉攻击时会没有准备动作，这时最好的方法就是不断攻击，赶在其第二次变成蜘蛛之前将其击败。

自由任务

不灭的邪恶与另一个宝箱

该任务需要通关后再读取存档方可挑战。第一层新增的死神非常麻烦，往往打乱我方的站位，推荐高伤队伍用蓄力攻击短时间内将其解决。第二层主要问题依然击中在死神身上，只要能将其牵制或快速秒杀，就不怕攻击不到后方的塞可洛普斯以及绿色巨龙。这里强化版最终BOSS——金色潘达拉的打法和"宽大邪恶"完全相同，攻击力高了一点，HP厚了不少，宝箱形态的喷气体攻击多了一个睡眠版，不过只要正确应对每一招，花费时间也会比"宽大邪恶"的潘达拉慢几分钟而已。过关后不要跳过剧情，因为可以在三个选项中重新选择，这样玩家就可以开启另外两个模式了。



通关特典

游戏通关后，各对战场地会出现新的对战任务，所面对的敌方英雄会有所改变，难度大幅提高。另外，通关时的3个问题涉及到3个特典，具体如下：

特典一 黑暗英雄模式（对战专用）

回答问题顺序

快点让我复活！→没错…我想复活

激活后玩家开启新游戏时，游戏会询问是否与黑暗英雄结下契约，若选择"是"就会进入该模式，黑暗英雄模式会继承通关存档所得到的装备和道具，玩家可以从7名黑暗英雄中自由选择一人进入对战之门与其他玩家对战。

特典二 开启最终关卡的第二层联机迷宫

回答问题顺序

让我静静地死去→没错…别管我了…

选择该回答后，最终关卡宽大坟场会开启第二层"妒忌的深层"，可算是最难的联机任务。

特典三 解除美典石化

回答问题顺序

将我的魂魄献给PATAPON一族…→那就是我的宿命！

美典的化石诅咒被解除，玩家可以看见前作啪嗒嘭们欢腾的熟悉场面。

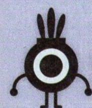


关于让菲娜加入

游戏中会触发菲娜“加入”的剧情，具体原因就不在此剧透了，玩家在游戏中的一些剧情对话中作出正确选择，其就会在“不屈的邪恶”后加入。注意问题一旦选择则无法重新进行，但即使玩家错失机会，也可以通过联机游戏在房主的剧情中重新选择。



完成“轻浮菲那与封闭内心寒冰森林”后
问题1：选择第3个
问题2：选择第1个
完成“嚣张索那奇与隐藏雾中的陷阱”后
问题：选择第1个
完成“未蒙上天恩赐的灼热沙漠”后
问题1：选择第1个
问题2：选择第1个
完成“黑星PON的反击”后
问题：选择第1个
完成“不屈邪恶”后
问题1：选择第1个
问题2：选择第1个
问题3：选择第1个



隐藏任务

在各个野外场景偶尔会出现隐藏BOSS，每当此时秘密基地的观测站都会有红色文字提示，此时前往文字所提示的地点便可遇到隐藏任务。隐藏BOSS的强度都很高，大部分BOSS其实在前作中都有出现，这些任务可以联机讨伐。

传说中的巨人基刚铁斯

地点：疯狂巨人的原野

本任务要挑战黑色的钢铁巨人基刚铁斯，其防御力很高，如果输出不够的话根本打不动它，它的主要招式有：举剑过头顶然后斩击、抬脚踩踏、用身体压击等，招式的攻击范围都很大，尽量使用防御指令会保险一点。胜利后可以获得10级左右黄金箱子或宝石箱子。

雪原之王曼波士

地点：污秽的眼泪雪原

这是在前作中就有登场过的雪原大象，其实力依旧非常强动，因为在雪原作战，BOSS也会吹雪攻击，请保证队员的冰结抗性一定要高。BOSS最初冻结在冰块中，给予一定攻击打碎冰块后它才会开始行动，攻击方式与前作差不多，抬起前脚时会进行压地，后退或者防御都可，吹雪攻击带有极高的冰结几率，推荐防御，然后及时用指令解除异常状态。曼波士体力极高，中毒对其效果不错，每下可减70万左右体力。

究极巨龙卡津咚嘎

地点：污秽的眼泪雪原

出现在雪原的白色巨龙，算是勇气洞窟中红龙玛吉咚嘎的强化版，攻击方式基本一样，但是攻击力和体力提升了数个档次，攻击方式主要有压击、吐息、捕食、咆哮，注意其向我方靠近时脚部是带有攻击判定的，伤害不低，一不小心会被踩死的。

迷雾怪物千秋拉

地点：傲慢羽翼的台地

本任务要挑战隐身在迷雾中像蜘蛛一样的触角怪物千秋拉，玩过前作的玩家应该很熟悉该BOSS了，要装备“祈雨舞”技能来求雨使BOSS现身。千秋拉会使用尾巴攻击，同时会吐毒液攻击，推荐会中毒、睡眠、着火等异常状态的角色出战，战斗起来会轻松不少，胜利后可获得17级的宝石箱子。

愤怒的怪鸟摩济吉吉

地点：负心假面的森林

怪鸟摩济吉吉的实力应该算是众隐藏BOSS中最差的一个，体力不高，攻击方式也很好躲，嘴巴朝向下时是3连啄，跳起可轻松回避，其飞到半空会下落砸地，后退便可回避。打死后可获得10级左右的宝石箱子。

沙漠之王扎古奈鲁

地点：无底胃袋的沙漠

出没于沙漠地带的巨大生物，口中喷着火焰，用巨大的身体压击敌人，这只巨大的沙虫也是我们熟悉的角色，攻击方式主要有吐火、压击，当其HP少于一半时会将身体卷成球状来砸地，睡眠和中毒等异常状态对其都非常有效，其实力一般，胜利后可获得24级左右的黄金箱子。

传说的恶魔果鲁鲁

地点：邋遢恶魔火山地带

这是1代中的最终BOSS，会转变两种形态，主要的攻击方式为冲刺和爪击，尤其要小心它的冲刺，当其后退时就是冲刺前兆，判断好不要贸然前进，睡眠和中毒对其依然有效。

巨人之王基刚铁王

地点：欣羡视线的草原

基刚铁斯的强化版本，身体颜色变为红褐色（难道是因为生锈了？），攻击方式与基刚铁斯没有太大差别，包括有举剑过头顶然后斩击、抬脚踩踏、用身体压击、释放剑气等，血少后会发狂，攻击时无准备动作，基本上是隔一个回合就攻击一次，如果不能快速干掉它就会陷入苦战。用毒效果很好，几十万几十万地掉血，催眠也是有效的。胜利后可获得28级左右的宝石箱子。





联机迷宫

游戏中的迷宫以及高塔场景都有更深一层的关卡，这些关卡都是为联机准备的，要使这些关卡出现，必须通过第一层高难度的Free关卡才行。联机迷宫难度极高，但出现的装备也相当好，通常单人无法通过，因为迷宫中的一些机关通常需要两人配合才能开启，不过利用一些特别方法，单人也可以进行挑战，这里简单介绍一下开门的方法。

愤怒的深层

活动门两侧的地板踩下一个便可让门降下，利用大盾小兵的蓄力攻击，牛头、猪头、别克拉骑士的英雄技等都可。

色欲的高层

进去后前进一次，全员踩在地板上，然后Fever后牛头英雄技腾空攻击就可以开门了（利用猪头英雄的蓄力攻击也可达成）。

自尊的地底

前进到门边，牛头发动Fever的英雄技，腾空触碰机关，紧接着输入前进指令，牛头便可过门，然后继续发动英雄技、前进，牛头便可踩上地板机关，门再次打开，后面的人便可都过来。同样的利用猪头英雄的蓄力攻击也可达到同样效果。

强欲的深层

方法同上，利用牛头英雄技、猪头的蓄力都可过。

暴食的深层

第一道门利用牛头英雄技、猪头的蓄力都可过，第二道门距离变远，要有天使小兵（恰利巴沙）来配合卡门才能通过，也就是当牛头或猪头先过门后，让他们使用英雄技或蓄力攻击，前进到最远处，立刻使用起跳指令，后面的小兵们会把门打开，天使小兵会让门缓慢落下，马上使用前进指令，可把队伍带过来。



怠惰的高层

第一层无难点，但二层的机关需要联机配合才能通过，目前还没有找到单人通过的方法。

嫉妒的深层

第一层的机关门利用牛头或者猪头都可以轻易打开，第二层的斧头以极快的速度摆动，除了硬抗没法躲，单人挑战一般要用猪头英雄搭配极品装备利用套装效果以及技能效果才能通过。



在这款《PSO》十周年纪念作品中，可以看到许多熟悉怪物，听到许多熟悉的音乐。虽然我不能算是系列死忠，但好歹也是玩过《PSOBB》的玩家，自然会有一些亲切感。而作为《梦幻之星 携带版2》的资料篇来说，新种族、转生、无限任务的导入，也为老玩家带来一些新鲜感。本作虽然提高了敌人的AI，使得战斗更加需要技巧，但手感依旧熟悉。新种族暗人类并没有破坏平衡，是一种极端且极富操作性的职业。无限任务打起来简单爽快，但制作时却需要花费一番功夫。转生系统为了防止玩家刷点数，前100级的奖励点数非常少。不过第一次转生后会立刻增加职业技能点数上限，因此推荐新玩家在Lv50时先转一次，然后再开始练。直接继承高等级存档的老玩家，则推荐练到Lv200后一气呵成。

文 白菜

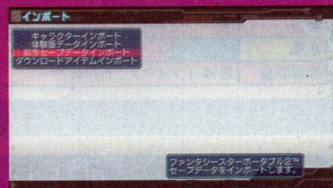
RPG

梦幻之星 携带版2 无限

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

SEGA	2011年2月24日	日版	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

存档继承



跟前作一样，本作也可以继承存档。不过由于本质上是前作的资料篇，所以可以完全继承除密码下载道具外前作的所有要素（人物、金钱、等级、道具等等）。在主菜单下选择IMPORT选项，就可以进行存档导入。导入完毕后在主菜单选择CONTINUE，就能继承存档继续游戏了。

游戏故事模式新增了外传的Episode 2。前作的故事被划分为Episode 1。如果前作的故事模式没有通关，也是可以继续游戏的。当然即使没有通关Episode 1，也可以直接开始游玩Episode 2，还能把Episode 2的角色带到Episode 1里去帮助自己，可谓相当自由。

角色创建

选择NEW GAME后，将会进入角色创建画面。在性别的选择上，男女性别之分对角色能力有细微的修正。男性角色在HP、攻击力、防御力和回避力方面有优势，而女性角色则擅长于PP量、PP回复、命中力、法击力和精神力。不过一方面这个先天差别并不大，另一方面随着等级和装备的提升，这个差别慢慢可以忽略不计，总体来说还是男女平等。因此，最重要的还是种族与职业的选择。职业方面将会在后文详细提及，先来看看各种族的特点。



种族特征

角色能力说明

能力	说明
Lv	人物的等级，最大等级200。许多装备都需要满足相应的等级要求才可以装备，B级以上的任务也有最低等级要求
PP	Photon Point（光子数值）。使用技能或回避、防御动作时需要消耗PP值。PP值可以自动回复或利用打击武器普通攻击回收，但上限不会随着等级的提升而提升
攻击力	数值越高，使用打击武器和射击武器所造成的伤害就越高，但是对射击武器影响小
命中力	数值越高，使用打击武器和射击武器就越容易命中。此外，命中力对射击武器与法击系射击武器的伤害有很大影响
法击力	数值越高，使用法术攻击时所造成的伤害就越高，也关系到法击系射击系武器的伤害
防御力	数值越高，受到打击武器和射击武器的伤害就越低
回避力	数值越高，受到打击武器和射击武器时自动防御的几率就越高。但是对法术和来自背后的攻击无效
精神力	数值越高，受到法术攻击和法术武器的伤害就越低
持久力	数值越高，对异常状态的抵抗就越高，被即死魔法命中几率越低。该数值不会随着等级的提升而提升

人类（ヒューマン、Human）

人类在防御力、精神力和持久力等能力方面是一流水准。游戏初期因拔群的防御能力而很少死亡，是最适合初学者上手的种族。后期因为回避力比防御力更加重要，因此对物理层面下落到平均水准，但对法击层面始终是顶级。当角色达到10级以上时，可以使用召唤暗属性幻兽的特技“ミラージュブラスト”。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	B	C	C	B	S	A	S	A	A	B
推荐职业	所有职业									



新人类（ニューマン、Newman）

新人类的法击力、PP量和PP回复最为优秀，命中力、回避力与精神力也比较优秀，但HP、防御力和攻击力就很差，所以要以远程攻击为主，尽量避免近身战。优秀的PP量与PP回复使得即使法击连发也基本不用担心弹尽粮绝。基本上是作为法师的专属种族，不过在高命中的保证下，偶尔转为枪手也是可行的。在角色达到10级后可以使用召唤光属性幻兽的特技“ミラージュブラスト”，由于威力与法击力相关，因此比人类的特技威力大得多。

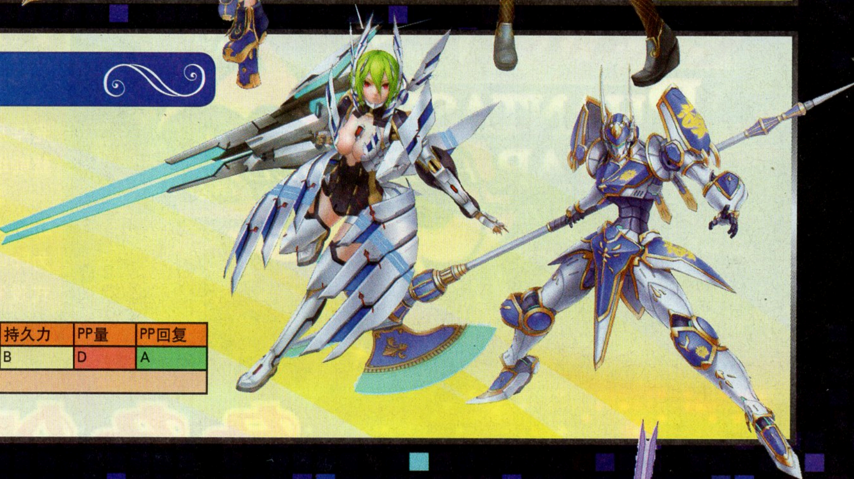
能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	C	D	B	S	C	A	A	B	S	S
推荐职业	法师（フォース、Force）									



机械人（キャスト、Cast）

机械人的命中力很突出，HP与攻防能力也不错，是枪手职业的理想选择，不过法击力和回避力就很差。虽然PP回复速度一流，但PP量毕竟太少，使用技能时有些捉襟见肘。回避力比较低使得在高难度下存活率大部分取决于玩家的操作。角色达到10级以后可以使用“SUVウェポン”来进行特殊攻击，但其威力只与攻击力和插件等级有关。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	A	B	S	D	A	C	B	B	D	A
推荐职业	枪手（レンジャー、Ranger）									



暗人类（デューマン、Deuman）

本作中新增的种族。攻击力、命中力、法击力全都处在一流水准，但除此以外的能力几乎是全种族最低，为典型的特化攻击能力的上级者向极端种族。一碰就碎的玻璃身体，需要玩家对装备的搭配非常得当，以及了解所有种类敌人的攻击特点，才能最大限度爆发出暗人类的攻击力。PP量与PP回复惨淡，使得使用射击与法击武器时会感到有些吃力，因此利用打击武器回收PP是不可避免的环节，活用及时攻击、及时防御与紧急回避来摆脱敌人的威胁，最大限度考验玩家的操作。角色达到10级后可以使用变身技能“无限爆破”。“无限爆破”会根据当时职业的区别而展现近远两种攻击方式，通过不断地进行Chain连击可以延长变身时间，攻击力则与职业等级挂钩。但由于发动中没有无敌时间，且在发动过程中无法使用武器与道具，因此需要考虑发动的时机。综合来说，远程比近战更容易存活以及进行输出。

理论上，暗人类适合任何一种职业，但都需要玩家的爱来弥补。暗人类的能力与人类几乎完全相反，因此操作难度也是全种族中最高的，极不推荐初学者选用。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	D	A	A	A	D	D	D	C	C	D
推荐职业	所有职业									



兽人（ビースト、Beast）

兽人的HP、攻击力和回避力属于顶级，在近身战中对物理攻击抗性极高。但命中力属于最低级，需要装备高命中的武器与插件来弥补这个缺点。法击力、精神力和PP回复偏低，因此不太适合枪手或法师这类远程职业。角色达到10级后可以使用变身技能“ナノブラスト”，使能力大幅度强化。而且因为不用装备插件，所以比起前三种种族来自由度更高一点。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	S	S	D	C	B	S	C	B	B	C
推荐职业	战士（ハンター、Hunter）、勇士（ブレイバー、Braver）									



职业简评

战士（ハンター、Hunter）

攻击力高，擅长打击系武器。所有的打击系技能都能学到满级Lv30，是队伍中的主力攻击手。HP与防御力很高，拥有很强的生存能力。但是精神力比较低，对法术比较无力，在高等级副本下偏低的回避力也会成为硬伤，因此防御和紧急回避也不可忽视。命中的成长比较低，装备不够好的话打高等级副本会相当吃力。

能力	HP	攻击力	防御力	命中力	回避力	法击力	精神力
水准	S	S	S	B	C	C	C

法师（フォース、Force）

法击力突出，擅长法击系武器。除了法击技能以外，本作中还能将长弓与投刃的弹药学习到Lv30。HP与防御力很低，需要多加注意敌人的物理攻击。不过回避力比较高，因此生存能力还是有一定的保障。由于攻击力与命中力很低，因此基本以法术为主攻手段，配合场上敌人的分布情况与属性选择相应的法术是法师们的必修课。法师最大的特点是能够使用Lv21以上的支援法术，可以升降敌我的攻防能力，是不可多得的辅助角色。

能力	HP	攻击力	防御力	命中力	回避力	法击力	精神力
水准	C	C	C	C	A	S	S

枪手（レンジャー、Ranger）

高命中是最大的特点，擅长射击系武器。射击武器弹药除了长弓与投刃外都能学到Lv30（长弓与投刃算法师的擅长武器），但由于射击武器普通攻击也会消耗PP，所以计划使用PP就成了必修课，必要时需要利用打击武器进行回收。枪手最大的特点是在BOSS战时，能够狙击战士有可能碰不到的BOSS弱点部位。

能力	HP	攻击力	防御力	命中力	回避力	法击力	精神力
水准	B	B	B	S	B	B	A

勇士（ブレイバー、Braver）

勇士最大的特点就是能力全面：近身搏斗、远程射击、法术攻击一应俱全，虽然没有显著的特长，但也没有明显的弱点。所有的技能都能学到Lv20，并且特别擅长单手武器。另外勇士可以使用大多数的陷阱。

能力	HP	攻击力	防御力	命中力	回避力	法击力	精神力
水准	B	B	B	B	A	B	B

玩家可以结合种族和职业的能力修正，来塑造角色的先天能力。比如可以选择“兽人+战士”的组合，来获得高强的HP、攻击力和防御力；也可以选择“机械人+勇士”，来弥补机械人回避力的先天不足。不过毕竟先天能力的差异可以靠等级和装备来填补，在选择种族和职业时，按照自己的喜好就好。

在完成种族和职业的选择后，根据其他细节选项可以打造出玩家心目中理想的角色。接下来，就要带着自己的角色投身到格拉尔太阳系的纷争之中了。不过为了更加适应游戏的战斗，我们还有必要看看职业上的详细设定特点与区别。

职业详解

武器精通





武器的数量众多是该系列的重要特点。如何在琳琅满目的候选武器中找到最适合自己作战习惯的武器呢？这就需要对所有的武器特点有一个清晰的认识。武器的种类分为打击系、射击系、法击系与盾牌，通过分配职业点数，可以让该职业使用的武器等级上升或下降，因此理论上来说，所有职业都可以装备任意高等级的武器。但是，不同的职业对武器的精通程度还是有所区别的，精通程度越高，那么提升可装备武器等级所消耗的点数就越少，反之亦然。职业点数的上限会随着该职业等级的提升而相应提升，转职并不会和各职业的职业点数产生冲突。以下是各职业对于不同武器的精通程度：

武器种类	武器精通程度	战士	枪手	法师	勇士
打击系武器	长剑（ソード）	优秀	差	差	差
	钢拳（ナックル）	优秀	差	差	差
	长矛（スピア）	优秀	差	普通	差
	双头剑（ダブルセイバー）	优秀	普通	普通	差
	大斧（アックス）	优秀	普通	差	差
	双手剑（ツインセイバー）	优秀	差	普通	普通
	双小剑（ツインダガー）	优秀	优秀	优秀	普通
	双钢爪（ツインクロー）	优秀	普通	差	普通
	片手剑（セイバー）	优秀	优秀	优秀	优秀
	小剑（ダガー）	优秀	普通	优秀	优秀
	钢爪（クロー）	优秀	差	差	优秀
	光波鞭（ウィップ）	普通	差	优秀	优秀
	飞刃剑（スライサー）	普通	普通	普通	优秀
射击系武器	长枪（ライフル）	差	优秀	差	差
	散弹枪（ショットガン）	差	优秀	差	差
	长弓（ロングボウ）	差	普通	优秀	差
	榴弹枪（グレネード）	差	优秀	差	差
	光线炮（レーザーカノン）	差	优秀	差	差
	双短枪（ツインハンドガン）	普通	优秀	普通	普通
	短枪（ハンドガン）	普通	优秀	优秀	优秀
	弩弓（クロスボウ）	差	优秀	普通	优秀
	投刃（カード）	差	普通	优秀	优秀
	机关枪（マシンガン）	普通	优秀	普通	优秀
	射导具（シャドゥーグ）	普通	优秀	优秀	优秀
法击系武器	长杖（ロッド）	差	差	优秀	差
	短杖（ウォンド）	差	差	优秀	优秀
	魔导具（マドゥーグ）	差	普通	优秀	优秀
盾牌	大盾（シールド）	优秀	差	普通	优秀

从上表中就可以看出各职业对不同武器的精通程度，大致规律是战士擅长打击系武器、枪手擅长是射击系武器，法师对单手和法击系武器较为精通，而勇士则精通全部单手武器。由于职业点数是有限的，想精通全部武器是没有可能的，不过可以根据任务的需要和个人喜好，随时更换武器的装备等级，体验下各种高级武器的强大威力。有时候为了使职业能力更加均衡，需要投资更多的职业点数来提升那些精通程度不佳的武器，这需要玩家个人来斟酌。

技能精通

不同职业之间的技能精通差异，体现在技能的最大可用等级上。如果技能光盘的等级超过了可用等级上限时，技能只会达到可用等级上限，但技能光盘的等级却依然保留，这时候只需要转职成为技能精通程度更好的职业，就可以发挥出这张技能光盘的效果了。各职业和技能可用等级上限对应如上表所示。

职业	打击系技能	射击系技能	法术系技能
战士	30	15	15
枪手	15	30	15
法师	15	15	30
勇士	20	20	20

武器特点、技能分析

选择称手武器时，除了与种族和职业配合以外，很重要的一个因素在于技能是否好用。详细地了解武器与技能的区别和特性能让你更快地投入这个游戏。

在装备相应的武器时，除了武器本身所提供的能力以外，根据武器种类的不同，还会给予装备者少许额外的能力加成，能力加成数值等于武器等级（也就是★）的5倍。注意某些武器会使攻击对象的能力下降。



武器装备位置及对应能力加成

装备位置	武器种类	能力加成
双手	长剑（ソード）	防御力、精神力上升
	钢拳（ナックル）	回避力上升
	长矛（スピア）	回避力上升
	双头剑（ダブルセイバー）	精神力上升
	大斧（アックス）	回避力下降
	双手剑（ツインセイバー）	回避力上升
	双小剑（ツインダガー）	回避力上升
	双钢爪（ツインクロー）	回避力上升
	长枪（ライフル）	防御力上升
	散弹枪（ショットガン）	回避力下降
	长弓（ロングボウ）	精神力上升
	榴弹炮（グレネード）	回避力下降
	光线炮（レーザーカノン）	回避力下降
	双短枪（ツインハンドガン）	回避力上升
	长杖（ロッド）	防御力、精神力上升
右手	片手剑（セイバー）	无
	小剑（ダガー）	命中力上升
	钢爪（クロー）	攻击力上升
	光波鞭（ウィップ）	法击力上升
	飞刃剑（スライサー）	回避力上升
	短杖（ウォンド）	精神力上升
左手	短枪（ハンドガン）	命中力上升
	弩弓（クロスボウ）	命中力下降、回避力上升
	投刃（カード）	法击力上升
	机关枪（マシンガン）	无
	射导具（シャドゥーグ）	攻击力上升
	魔导具（マドゥーグ）	防御力上升
	大盾（シールド）	防御力上升

打击系

打击系武器以近距离攻击为主，伤害输出能力比较高，但因为是近距离作战，危险性也要大得多。无论是通常攻击还是技能攻击，武器的伤害都和攻击力有关，但命中力关系到攻击时是否命中，和攻击力同样重要。此外，打击系武器只有在使用技能攻击时才会消耗PP，通常攻击不但不消耗PP，而且在发动及时攻击时还会使PP回复量增加，不像射击系和法击系武器那样经常出现PP不足的问题。

打击系武器种类相当丰富，远近轻重快慢各种攻击类型一应俱全，甚至还有飞刃剑这种可以远程攻击的武器。不管什么种类的武器，按□键的通常攻击都是三段，而△键的技能攻击，则根据技能的等级来决定攻击次数，最大也是三段攻击。

打击系武器的技能不仅种类丰富，而且攻击动作也极其华丽，根据技能特性的不同，可以分为以下几个种类：

强攻型：每段攻击的伤害都很高，但攻击速度往往比较慢，想要多段攻击全数命中有一定难度。

连击型：高HITS数是其特点，虽然单次攻击伤害有限，但全中后的伤害相当可观。

前方型：一边攻击一边向前移动，攻击距离比较远，也可以对付排成一条直线的怪物。

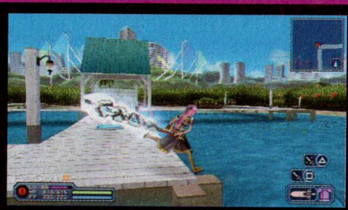
圆周型：攻击范围很大，几乎覆盖到身体四周，对付成群的怪物时非常有效。

突进型：比前方型技能突进的距离更远，可以快速接近或者摆脱怪物。

浮空型：能够使怪物浮空，不但有机会追打，还令其丧失行动能力，但某些大型怪物是免疫浮空攻击的。

长剑（ソ-ド）

LOCK数（对大型怪兽时一击能够锁定的伤害部位数量）为4，最大捕捉单位为4，攻击数为1-1-1。本作中加快了攻击速度，威力仅次于大斧，是面对大型BOSS与大量杂兵时非常强力的武器。



PA

●グランドクラッシャー

全1段连击型技能。跳跃后攻击地面并放出冲击波。由于只有1段攻击，在杂兵聚集的地方能够打出2 Chain后快速进行伤害输出，面对大型BOSS也有不错的爆发力。

●グラビティブレイク

全3段的强击型技能。虽然群攻不理想，但作为单体伤害技能有着拔群的高输出能力。1、2段攻击发生快，且2段攻击有浮空效果，平时可以只出前2段。第3段攻击出招比较慢，且及时攻击的时间点不好掌握，因此不用刻意追求。

●スピニングブレイク

全3段的前方型技能。跳跃旋转纵向攻击。命中、射程与威力都不错，且对上方也有判定（反过来说有可能打不到脚下的小型敌人）。1段攻击判定出现稍慢有时会被打断，但一旦发出后角色位置将大幅度前进，不容易受到敌人的攻击。

●トルネードブレイク

全3段的圆周型技能。LOCK数与最大捕捉单位都为5，第3段带有浮空效果。1段攻击出手比较慢容易被打断是需要注意的地方。这个技能可以看成是普通攻击的延伸，虽然没有值得注目的优点，但使用起来感觉却不坏。

钢拳（ナックル）

LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为2–1–1。攻击距离是全武器最短，但速度则是最快级别，兼拥有高命中与高性能的攻击技能，非常适合喜欢近身缠斗的玩家。对单体优秀，对群体则稍稍有些不利。



PA

●ボッガ・ダンガ

全3段的连击型技能。第3段攻击威力极大，但是由于第2段攻击会将敌人吹飞，因此只能命中落地后的一击。反过来说，面对不能吹飞的敌人则可以造成极大的伤害。攻击动作速度快，可以说是很好用的技能。

●イック・ヒック

全3段的强击型技能。醉拳式攻击。攻击力很高，但攻击速度慢、硬直也大。第3段攻击后硬直时间很长，所以最好不要出完。但是第1段攻击兼备高伤与高命中，面对比自己等级高的敌人时能起到奇效。

●ボッガ・ズッバ

全1段的前方型技能，最后带浮空效果。面对中小型敌人时由于浮空，大多时候无法全部命中，面对大型敌人则没有这个问题。但是发动时会有一段蓄力时间，此时会遭到打断，因此要注意发动时机。

●ボッガ・ランバ

全3段的突进型技能。短距离浮空攻击。第1段攻击带浮空效果，出手速度快，非常容易阻止敌人的行动。纵观所有技能也没有几个能与它比浮空能力的，可以说是S难度以下钢拳的标准技能。大家亲切地称呼其为“升龙拳”。不过高PP消耗与低命中也值得注意。

●ボッガ・ロバッド

全3段的圆周型技能。第1段攻击拥有高火力，几乎不用蓄Chain，单发就能对应单体杂兵。2、3段的攻击范围比想象中要小，只适合在单人游戏时使用一下。低命中仍然是需要下功夫弥补的地方。

长矛（スピア）

LOCK数为2，最大捕捉单位为2，攻击数为1–1–1。对前方攻击判定长，但对侧面则非常贫弱。攻击速度在双手武器中非常快，且拥有一定的对高空判定，因此算是万能型武器。



PA

●ドゥース・ダッガズ

全3段的连击型技能。对前方的判定很大，相对地对后方和侧面则比较贫弱。动作比较快，破绽小，旋回性能好，可以看作是普通攻击的延伸。

●ドゥース・スカッド

全3段的强击型技能。攻击速度发生快，判定好，能够快速转入回避与防御。但是没有浮空、吹飞或击倒属性，容易受到高难度敌人的反击，需要利用高威力与远射程来弥补这一点。

●ドゥース・マジャーラ

全3段的前方型技能。首先坐在长矛柄上向前方突进，接着跳起向地面突刺，最后以大范围挥舞长矛的动作结束。第1、2段攻击的动作时间很长，有可能会来不及防御和回避。由于LOCK数减少，对大型怪兽时，比起前作性能有一定下降。

●ドゥース・ロバッド

全3段的圆周型技能。挥舞长矛攻击四周，攻击范围很大，威力在长矛武器技能中也是最高的，对付具有多个受创判定的大型怪物时效果非常好。但是动作速度不够快，面对受创判定少的敌人时威力不如ドゥース・スカッド。

双头剑（ダブルセイバ-）

LOCK数为4，最大捕捉单位为4，攻击数为2–1–3。对侧面的攻击范围不小，面对擦肩而过的怪兽也能进行有效打击。高HITS数同时也保证了异常状态的高成功率。但是整套攻击速度比较慢，使用时需要注意自身安全。



PA

●スパイラルダンス

全3段的连击型技能。第1段攻击虽然距离短，但伤害不错，且能够造成击倒效果，可以进行重复“普通攻击×1→PA×1”的安全战术。2、3段攻击有吹飞效果，兼具高威力，不过动作稍稍有些特别，需要练习。

●アブソリュートダンス

全3段的强击型技能。伤害非常高，但是危险性也非常高。第1段攻击出手慢且硬直也大，高难度下正面使出几乎100%会受到反击，因此一定要注意从敌人的死角发起攻击。第2段攻击威力不错且带有浮空性能，一般都是出到这里。第3段的攻击准备时间比较长，不过因为2段攻击造成的浮空所以还是比较安全，但也说不上威力很高。整套动作非常华丽。

●トルネードダンス

全1段的前方型技能。身体会像龙卷风一样突进攻击，威力大，移动能力极强。但是注意结束时没有了吹飞效果，有可能遭到反击。另外命中比较低也是个问题。

●サイクロンダンス

全1段的突进型技能。跳跃后以双头剑为轴，向周围回旋踢，攻击范围很大，伤害也不低，对具有多个攻击判定的大型怪物有非常好的效果。

●グラビティダンス

全3段的圆周型技能，但攻击范围却很有限，HITS数很高，可以看作是普通攻击的延长技能，很容易对敌人造成异常状态。重复"普通攻击×2→PA×1"能够非常有效率地歼灭敌人，硬要说的话，威力不大是个问题。

大斧（アックス）

LOCK数为2，最大捕捉单位为2，攻击数为2-2-2。特点是高攻，弱点是低命中与大硬直。由于每一击都带有2HITS所以能够轻松地进行高Chain的输出，但自身硬直大，如果MISS会很容易遭到反击。



PA

●アンガ・ゲルッダ

全2段的连击型技能。第1段回旋斩击性能非常优秀，如果有稳定的命中，简简单单就能造成大伤害。但第2段攻击把对手打浮空后，接下来的斩击经常会不中，因此对付杂兵基本只用1段，对付大型怪兽才派生到第2段。

●アンガ・レッダ

全3段的强击型技能。攻击范围大，第2段攻击带有浮空，因此用起来很顺手。第3段攻击的威力非常大，比起前2击不是一个档次，因此一定要派生出第3段。

●アンガ・ドゥガレガ

全3段的前方型技能。蓄力后进行短距离冲刺，再跳跃向地面挥斩，伤害和命中都很高。第1、3段攻击带有吹飞效果，后2段攻击还有很大的攻击范围，除了出招较慢外就没有什么缺点。

●アンガ・ジャブロッガ

全1段的圆周型技能。跳跃蓄力后斩击地面，伤害恐怖，攻击范围也非常大，虽然清兵效果非常好，但无奈蓄力时间实在太长，很容易被打断，因此回收Chain的伤害也有一定难度。

双手剑（ツインセイバ-）

LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为1-2-3。比较标准的对单体双手武器。特点是高威力和高HITS数。



PA

●スプレンダークラッシュ

全3段的连击型技能。前冲回旋斩后乱舞攻击，虽然速度有些不足，但节奏非常好，因此适合回收Chain的伤害。LOCK数与捕捉单位数比较高，对杂兵和BOSS都有不错的效果。是双手剑的主力PA。

●アサルトクラッシュ

全3段的强击型技能。高速前冲后左右挥斩，再后退蓄力进行突进斩，全中后伤害很高。整套动作发生快，适合回收Chain的伤害。第3段攻击的浮空效果使得该PA在高难度下也有不错的安全性。

●クロスハリケーン

全3段的前方型技能。突进攻击后再用双剑反复突刺地面，最后向前放出十字型冲击波。在双手剑中拥有最华丽的动作，虽然第3段攻击出得太慢不太适合回收Chain的伤害，但其本身攻击力就极高，属于高风险高回报的招式。

●ブレードデストラクション

全3段的突进型技能，双剑回旋突进，再使用跳跃回旋斩，最后在空中使用十字斩，攻击范围和HITS数都很优秀，对付大型怪物时更是有非常好的效果。但是PP消耗量比较大，而且命中率也有些低，尽量还是绕到怪物的身后再使用。

●ライジングクラッシュ

全3段的浮空型技能。双手反复挥剑上升斩，使目标浮空，最后再以空中回旋斩追打，虽然威力和HITS数不如以上几个双手剑技能，但独有的浮空效果可以保证自己不会受到怪物的反击，出手速度快，总的来说非常好用。

双小剑（ツインダガ-）

LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为2-2-3。攻击回数与命中率在打击武器中首屈一指，硬直小兼可以防御，是非常灵活的武器。不过缺点就是攻击距离不够，以及威力比较弱。



PA

●モウブセイレンザン（猛舞凄连斩）

全3段的连击型技能，特化单体攻击的PA，能够最大限度回收Chain的伤害。但是如果正面对上硬直小且不会倒地的敌人，因为超长的演武时间，回避不够高的话几乎必定被反击，因此最好还是从背后攻击吧。

●レンガチュウジンショウ（连牙宙刃翔）

全3段的强击型技能。大范围移动的乱舞攻击，威力相当可观。第1段攻击有着独特的攻击方式，需要一定时间来习惯。但这个PA对于高难度下难以产生硬直的敌人来说比较危险，如果没有打完的必要，就只出到第1段攻击为止吧。

●ソウジンランブショウ（双刃乱舞翔）

全2段的前方型技能，投掷短剑回旋的乱舞攻击，射程比较远，弥补了双短剑武器攻击范围的不足，对付成堆的杂兵也比较有效。但在高难度下敌人的硬直逐渐变小，风险也相应增大。第1段攻击看点在于范围，第2段攻击看点在于威力。

●レンカイブヨウザン（连回舞踊斩）

全3段的圆周型技能，使用回旋斩前冲乱舞，能够攻击自身周围，HITS数很高，而且命中率修正很稳定，清理大批怪物的效率很高，同时散布异常状态也十分好用，唯一的缺点就是攻击力不足。

●ヒショウジンレンザン（飞翔刃连斩）

全3段的浮空型技能。双手交替向上方投掷短剑回旋，反复将目标浮空。不过攻击范围很有限，移动距离与方向转换也不能期待，如果有漏网之鱼就会非常危险。对小型敌人由于浮空因此一般不能全部命中，但面对不能浮空的大型敌人时，伤害将非常可观。

双钢爪（ツインクロ-）

LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为1-1（女性为2）-3。攻击距离虽短，但双钢爪最大的特点则是高火力。另外高等级的该武器附加异常状态的品种非常多。女性的普通攻击HITS数比男性多1虽然有利于积



累Chain，但相对攻击持续时间会比男性长一些。

PA

●ブクウレンセンガ（舞空连闪牙）

全3段连击型技能。连续跳跃并下降俯冲攻击，能将目标击倒。但攻击范围和HITS数很一般，若无法全中的话也就无法保证威力。各方面都不是非常出众的技能。

●レンザンセイダンガ（连斩星弹牙）

全3段的强击型技能。高速突进攻击后再跳跃攻击，最后放出能量弹。瞬间爆发力非常优秀的对单体用PA。基本上都是出到第2段攻击为止，第3段攻击用在被敌人或群围住的危险时刻。光第1段攻击也能造成高伤，是双钢爪的推荐技能。

●チュウエイジトツシン（宙泳地突震）

全3段的前方型技能。游泳状的乱舞攻击，最后再跳跃震击地面。虽然动作看起来很那啥，但移动力与攻击力都不可忽视。第3段攻击破绽很大，不用勉强出完。如果将命中补足的话，将是非常好用的PA。

●ソウガチョウセッカ（爪牙超石火）

全1段的突进型技能。前冲左右挥爪攻击，威力、命中和范围都很稳定，对聚在一起的怪物非常有效，也可以对付具有多个攻击判定的大型怪物。只是要注意演武时间比较长，当心敌人的反击。

●レンザンセンショウガ（连斩潜升牙）

全3段的浮空型技能。前冲攻击后再跳跃攻击，最后潜地后升龙击。对单体目标伤害还算不错，只是攻击范围比较小。第3段升龙击威力虽大但需要蓄力时间，因此经常在打出之前Chain就断掉。前2段攻击带有移动效果，因此在这段时间内找好位置准备打出升龙击。注意潜在地下时也会受到攻击。

片手剑（セイバ-）



LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为1–1–1。最为基本的单手装备，惟一一把全职业精通的武器。上手容易同时亦拥有对群体的PA，比较万能。

PA

●グラビティストライク

全2段连击型技能。左右挥剑连斩后再追加跳跃斩，伤害和HITS数不俗，而且能将目标击倒，对付单个或者成批怪物时都能发挥很大的作用。第2段攻击最后故意打空的话，还能够对浮空的敌人继续进行追击。

●スピニングストライク

全2段的强击型技能。回旋斩后再挑空跳击。命中与伤害还行，但是整套动作比较慢，属于对单体特化的PA。只有面对LOCK数少的单体怪兽时才能有用武之地。

●インフィニットストーム

全2段的前方型技能。高速回旋斩突进后再蓄力左右交替连斩。攻击范围和HITS数很优秀，很适合对付具有多个攻击判定的大型怪物。第2段攻击蓄力时间比较长，如果Chain不在15以上的话很容易断掉。命中偏低是个问题，如果能解决的话将是非常强力、适合组队的PA。

●ライジングストライク

全2段浮空技能。挥剑将目标浮空后再追击，伤害和命中很稳定。第1段攻击带有浮空效果，第2段攻击带有吹飞效果，可以根据场面来选择是否出完。注意和其他片手剑技能相比，该PA的PP消耗量更大。

小剑（ダガ-）



LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为2–1–1。虽然攻击力不高，攻击距离也有限，但速度快，硬直小，高命中与高HITS数是最大优点。配合大盾装备的话，按住R连打○键可以迅速赚取Chain。

PA

●ブテンシュンレンザン（舞转瞬连斩）

全2段的连击型技能。高速冲刺后乱舞攻击。虽然说明上写着“复数目标攻击”，但LOCK为1。攻击力不错，但是命中比较低，需要下功夫补足。

●ヒカイシュウハザン（飞怀蹴破斩）

全2段的强击型技能。使用回旋斩冲刺后乱舞攻击，基本性能类似于舞转瞬连斩，威力有所下调，但命中率修正得到提升。这个PA虽然攻击范围不足，但是能将周围的敌人一起卷进来攻击，最后还能击倒。但是演武时间比较长，所以要注意高难度下敌人的反击。

●シソクテンカイザン（此侧轮回斩）

全2段的前方型技能。高速回转冲刺攻击，第1段攻击带有浮空效果，但是演武时间太长，因此反而难以使用。第2段攻击一边攻击还一边后退，难以造成理想的伤害。因此这个技能的真正价值在于移动能力，连发出手快的第1段攻击的话，可以比普通移动速度更快，而且由于浮空性能还不会担心被敌人骚扰。但是缺点也很明显：火力不足。

●シュンブショウレンザン（瞬舞升连斩）

全2段的浮空型技能。左右挥剑将目标挑空再追击，类似于片手剑的ライジングストライク。第1段攻击虽然有蓄力时间，但用来阻止敌人前进很不错。第2段攻击的范围有限，注意小型敌人被浮空后也有打不到的情况发生。

光波鞭（ウィップ）



LOCK数为5，最大捕捉单位为5，攻击数为1–1–2。属于能够同时攻击大量杂兵的近距离大范围武器，缺点则是动作慢、攻击力低。

PA

●ヴィヴィ・ダンガ

全2段的连击型技能。连续鞭打目标，不仅HITS数高而且攻击范围大，最后一击还可以将怪物吹飞。但是第2段攻击伤害高的反面则是发动速度太慢，在高难度下很是个问题。如果只是为了散布异常状态，推荐只用第1段攻击。

●ヴィヴィ・デッザ

全1段的强击型技能。优雅地连续鞭打目标，但第1击和第2击之间间隔比较长，时不时会有被打断的情况发生。注意这个PA对前方的攻击距离不足，需要足够靠近。

●ヴィッシ・グルッダ

全2段的圆周型技能。连续回转鞭打，攻击范围极大，最后一击有吹飞效果。高HITS数也适合用来散布异常状态。但威力不佳，且整体演武时间较长，要注意敌人的反击。

钢爪（クロ-）



LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为1-1-1。攻击力极高，能与双手武器相提并论。攻击速度优秀，范围也不如想象的那么小。但是PA方面则均不太好上手，想要发挥出高性能需要练习，是典型的高手向武器。

PA

●ショウセントツザンガ（升闪突斩牙）

全2段的猛击型技能。近距离乱舞攻击，短时间就能打出7HITS，因此DPS非常优秀，用来触发异常状态也不错，只是要注意第1段攻击的范围比较短。最大的问题是全PA中屈指可数的低命中，但一旦解决之后，毫无疑问是超强力的PA。

●センテンカンザンガ（闪转贯斩牙）

全2段的前方型技能。突进后跳跃攻击后再俯冲地面，对空拥有一定的判定，可以多加利用。第1段攻击非常好用，发动速度快，威力也不错。第2段攻击威力更大，但要注意破绽也很大，而且会把敌人吹飞。第2段攻击基本上没有位移，因此需要对第1段攻击停止的地方进行恰当地把握。

●シュウソウレツザンガ（袭爪裂斩牙）

全2段的突进型技能。反复瞬移突进攻击，这个PA最大的特点在于方向的控制。第1段攻击的第2次突击方向为玩家输入方向的反方向，这里需要注意。另外想全中8HITS时，利用锁定（L键）锁住敌人命中前3下后，松开锁定，输入敌人所在的反方向，确认命中第4下后，再次锁定敌人突击就能完成8下全中了。

●ブクウサイエンザン（舞空碎圆斩）

全2段的圆周型技能。蓄力后再使用跳跃回旋斩，第1段攻击虽然出手慢，但由于会大幅度前进，因此可以从敌人的正面绕到侧面进行攻击，而不会遭到反击。LOCK数多，在面对大型BOSS时能够发挥威力，命中补正也非常高，即使在高难度下也可以稳定地进行输出。

飞刃剑（スライサ-）



LOCK数为1，最大捕捉单位无限，攻击数为1-1-1。特殊的远程打击系武器。各方面性能都说不上优秀，但是持有贯通特性，面对高密集的敌人与不想近身的BOSS时能发挥真正的价值。命中不是很理想，注意自身的硬直很可能会被敌人反击。与射导具配合的话能有不错的效果。

PA

●チョウトウカンツウジン（跳投贯通刃）

全2段的连击型技能。左右连续投掷后，再跳跃投掷。第1段攻击范围大但威力不足，第二段攻击威力不错但范围狭窄。火力输出完全依靠第2段攻击因此PP消耗比较惹眼，但第1段攻击出手快，因此一定程度上可以用来散布异常状态。

●チッキキョレンジン（蓄辉巨连刃）

全2段的猛击型技能。投掷巨大的大型飞刃剑，高火力且范围也还过得去。但命中补正低，且出手时间长不易回收Chain的伤害是比较致命的。

●レツザンソウヒジン（烈斩葬飞刃）

全2段的前方型技能。十字投掷飞刃反复两次，类似于前两个投掷技能。适合回收Chain的伤害，而且攻击判定大，面对群体敌人时比之前的技能要更加适用。威力在チッキキョレンジン之上，属于飞刃剑的推荐技能。

●レックウチョウヒジン（烈空超飞刃）

全2段的突进型技能。连续突进投掷飞刃，2段攻击共有8HITS之多，全中后伤害很可观。总之最适合的情况是在敌人身后零距离放出，但这跟飞刃剑的使用前提又有些冲突……飞刃剑的命中本身也不是很高，因此不用太过期待。

射击系3

射击系武器以远距离攻击为主，单次伤害虽然不如打击系武器，但胜在输出稳定，面对BOSS时也更加安全。大部分射击系武器的伤害由攻击力和命中力共同决定，某些射击系武器的伤害则是同法击力和命中力有关。射击系武器无论是通常攻击、特殊攻击还是蓄力攻击，都需要消耗PP值，PP耗尽则无法进行任何攻击动作。另外，射击系武器虽然没有及时攻击和及时反击，但某些射击系武器可以进行主视角瞄准，此时不仅更容易攻击怪物的要害部位，射击伤害还有25%的加成。

射击系武器的种类也极其丰富，不仅包含了各类主流枪械，还收录了弓、投刃、射导器这类颇具特色的射击武器，使用的感觉截然不同。射击武器没有所谓的技能攻击，但可以装备各种改变通常攻击特性的武器技能，此外还有能使威力成倍增加的蓄力射击，习得相应的职业技能后，还可以使用更为强大的2段蓄力射击。

射击系武器的技能是用来强化通常攻击的，大致上有强化伤害、强化命中、强化射程和减少PP消耗这4大类，此外，每种武器还有各自独有的特殊技能，效果因武器而已。和打击系武器一样，每次只能同时装备一个技能，但可以自由更换，装备的技能只对通常攻击有效，不影响蓄力射击的效果。

长枪（ライフル）



LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为1。最基本的双手射击武器。拥有全武器中顶级的射程，适合进行远距离狙击。攻击、命中与连射能力都很优秀。可以进行主视点射击，不能进行平移射击。

弹药

●パワーシュート

提高攻击，降低命中，射程也变短。不影响蓄力射击的攻击与命中。

●ヒットシュート

提升命中。注意这个命中不会影响到攻击力提升，也不影响蓄力射击的命中率。

●ロングレンジシュート

提升通常射击与蓄力射击的射程，降低通常射击的命中。适合主视点射击。

●セイブシュート

降低通常射击的攻击力，抑制PP的消耗量。对蓄力射击的攻击力与PP消耗无影响。但射程会变短。适用于赚取Chain和植入异常状态。

●バスターシュート

通常射击威力与命中下降，换取附加击倒效果。对蓄力射击的威力和命中无影响。但是射程会变短，消耗PP激增，但是效果也极大，几乎可以将中型以下的敌人完封。如果再配合阻止前进的异常状态，更是凶恶。但是威力与命中要下功夫弥补。

散弹枪（ショットガン）



LOCK数为2，最大捕捉单位为2，攻击数为1。双手射击武器，子弹为扇形发散，射程短，威力一般，命中低，且连射能力低下。不能进行主视点射击和平移射击。本作中PP消耗得到了大量抑制。

弹药

● バラタ・バウガ

提高攻击力，降低命中率。对于命中力不足而且弹数多的散弹枪来说，这并不是个好选择。

● バラタ・ヒッガ

攻击力不变，命中率修正提升。用来提升散弹枪的伤害是比较可靠的。

● バラタ・ロンガ

提升射程，对于射程偏短的散弹枪来说非常重要。由于是复数攻击，带有阻止敌人前进的异常状态的话，在中距离就能完封敌人的行动，可以说非常好用。

● バラタ・セイガ

降低攻击力与射程，同时降低PP消耗。原本PP消耗就很少，连射又慢的散弹枪装上这个弹药后可以说PP是绝对用不完的。但代价是降低射程的话，不在至近距离可以说根本打不到，还是忽视这个弹药的好。

● バラタ・マガ

提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加。在拥有高属性的散弹枪时，这个技能的效果会非常明显。

长弓（ロングボウ）



LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为1。双手射击武器，拥有全武器中最长的射程（超过长枪）。可以进行主视点射击，不能进行平移射击。连射能力不如长枪。值得注意的是，长弓的威力由命中和法击力来决定，其中法击力占大部分，因此法师使用长弓的威力会高于枪手。这个弹药法师可以学习到Lv30，而枪手反而只能到Lv15。

弹药

● リキセイソウ

提高法击力，但命中与射程下降，对蓄力射击无影响。

● キュウセイソウ

法击力不变，命中提升，可以弥补长弓命中力的不足。

● チョウセイソウ

提升通常射击与蓄力射击的射程，降低通常射击的命中，适合主视点射击。

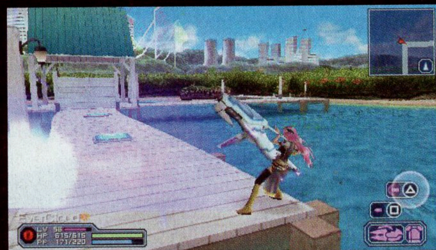
● ユウセイソウ

降低通常射击的攻击力，抑制PP的消耗量。对蓄力射击的攻击力与PP消耗无影响。但射程会变短，适合用于赚取Chain。

● ゾクセイソウ

提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加。在拥有高属性的长弓时，这个技能的效果会非常明显。

榴弹炮（グレネ-ド）



LOCK数为5，最大捕捉单位为5，攻击数为1。弹药着地后会以范围发生爆炸。攻击动作长，而且会降低回避力，因此要多多习惯。无法进行主视点射击和平移射击。

弹药

● ボンマ・バウガ

提高攻击力，降低命中率。不太适合命中力不足的榴弹炮。

● ボンマ・ヒッガ

攻击力不变，命中率提升。可以让榴弹炮进行稳定输出。

● ボンマ・ロンガ

提高攻击的有效射程，对榴弹炮的帮助不大。

● ボンマ・セイガ

通常攻击时的PP消耗减少，但会稍微减小榴弹炮的爆炸范围。

● ボンマ・バンガ

通常射击附带浮空效果。在敌人难以硬直的高难度下会成为重要的弹药。但低命中、小范围与高消耗始终是个困扰的问题。

光线炮（レ-ザ-カノン）



LOCK数为1，最大捕捉单位无限，攻击数为1。发射直线贯通型弹药。可以进行主视点射击，不能进行平移射击。射程短且连射能力并不优秀，因此不适合主视点远距离狙击。主要应用于近～中距离贯穿大量敌人。

弹药

● パワープリズム

提高攻击，降低命中，射程也变短。不影响蓄力射击的攻击与命中。

● ヒットプリズム

提升命中。注意这个命中不会影响到攻击力提升，也不影响蓄力射击的命中率。

● ロングレンジプリズム

提升通常射击与蓄力射击的射程，降低通常射击的命中。虽然达不到长枪的射程，但对于有贯穿能力的光线炮来说用处极大。

● セイブプリズム

降低通常射击的攻击力，抑制PP的消耗量。对蓄力射击的攻击力与PP消耗无影响。但射程会变短。由于有更多PP可以进行回避与防御，安全性会有一定上升。

● バスタープリズム

通常射击命中下降，换取威力提高，并附加击倒效果。对蓄力射击的威力和命中无影响，虽然射程会变短。消耗PP激增，但是效果也极大，几乎可以将中型以下的敌人完封。如果再配合阻止前进的异常状态，更是凶恶。为了弥补PP的大消耗，需要找准每一枪的开枪位置，达到最大收益。

双短枪（ツインハンドガン）



LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为2。非常适合于Chain系统的主力双手对单体武器。可以进行主视点射击和平移射击。攻击力和射程只是中等水准，但攻击速度很快，实际伤害很高，而且每次攻击时都是2HITS，很容易积累连击数。双短枪在近～中距离时连射效果非常好，在远距离时又有主视角瞄准功能，各方面表现都很全面。

弹药

● パワーバレット

提高攻击力，但射程会变短。对于以近～中距离牵制的双短枪来说比较微妙。

● ヒットバレット

攻击力不变，命中率提升，可以更稳定地赚取Chain。

● ロングレンジバレット

提高射程，对于双短枪来说同样效果比较微妙，但在主视点模式下可以更方便地打击BOSS的弱点。

● セイブバレット

通常攻击时的PP消耗减轻。在需要不停蓄积Chain时还是很好用的。

● エレメンタルバレット

提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加。虽然PP消耗增加了，但可以在不牺牲命中的前提下提高伤害，仍是性价比不错的弹药。

弩弓（クロスボウ）



LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为1。攻击范围为2～3行的弹药，不能进行主视点射击，可以进行平移射击。高威力、小破绽，是不错的单手射击武器。蓄力射击可以射出贯通弹。

弹药

● ヤック・パウガ

提高攻击力，降低命中率。PP消耗比起前作大幅降低。

● ヤック・ヒッガ

攻击力不变，命中率提升。命中不足的时候就用这个弹药吧。

● ヤック・ロンガ

提高攻击射程。单纯地想提升射程就用这个吧。

● ヤック・セイガ

减少PP消耗的弹药。最大的特点是3行攻击路线，一般来说都用这个。

● ヤック・ザッケンガ

攻击路线为2行，射程变短的击退效果弹药。实用性比较微妙。

短枪（ハンドガン）



LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为1。单手的射击武器。攻击力略高于双短枪，但因为攻速慢，实际伤害要远远低于双短枪，其他属性基本和双短枪相仿。短枪主要起到的是辅助作用，帮助石手的打击系或法击系武器积累连击数，并且利用主视角射击来攻击一些空中的怪物。另外短枪的补正性能为命中，高等级短枪也可以打出不错的伤害。

弹药

● パワーショット

提高攻击力，降低命中，但是不影响蓄力攻击的攻击力和命中。射程也会变短，大概只适合用在想要提高一点攻击力的场合。

● ヒットショット

攻击力不变，命中率提升，但不影响蓄力射击。可以稳定地赚取Chain。

● ロングレンジショット

提升射程，降低命中。这个弹药可以将短枪用出长枪的感觉。外加可以进行平移射击，在对BOSS时偶尔比长枪更好用。

● セイブショット

降低攻击力与射程，同时降低PP消耗量。如果不重视伤害的话，用于散布异常状态和赚取Chain都是非常好用的弹药。一般来说对付杂兵用这个弹药，对付BOSS就用ロングレンジショット。

● エレメンタルショット

提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加。由于不会影响到射击距离，算是实用性不错。

投刃（カ-ド）



LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为1。和长弓一样，攻击力由法击力与命中率决定，法师使用的伤害比较高。不能进行主视点射击，可以进行平移射击。虽然自身破绽小，但从发动攻击到命中敌人为止相当花时间，如果遇到Chain快断的时候，这个时间差很让人牙痒。另外投刃是自动追尾的。

弹药

● リキセイシキ

提高法击力，降低命中率。投刃原本就是低伤害高消耗，可以用这个弹药提高一点伤害。

● キュウセイシキ

攻击力不变，命中率提升。想要确实地累积Chain时就用这个吧。

● チョウセイシキ

提高射程。由于投刃有自动追尾，因此射程直接代表锁定的最大距离，比较好用的弹药。

● ユウセイシキ

减少PP的消耗。最适合投刃的弹药，能够有效抑制PP的高消耗速度。

● ゾクセイシキ

提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加。与リキセイシキ相比的话，ゾクセイシキ的消耗PP比较大，但命中更高。

机关枪（マシンガン）



LOCK数为1，最大捕捉单位为1，攻击数为1。单手装备的射击武器，射程为射击系最短，威力与命中都很低，但是破绽小。不能进行主视点射击，但可以进行平移射击。按住○键可以进行连续攻击，由于威力不足，比较依赖角色自身的攻击力。

弹药

●パワーフィーバー

提高攻击力，降低命中。对于原本就低命中的机关枪来说基本不用考虑。

●ヒットフィーバー

攻击力不变，命中率提升，可以用来赚取Chain。

●ロングレンジフィーバー

提高射程。因为机关枪可以保持移动射击，因此效果比较微妙。

●セイブフィーバー

通常攻击时的PP消耗减少。对于机关枪来说，降低消耗PP是求之不得的，是机关枪的标准弹药。

●メセタフィーバー

通常攻击时消耗PP为0，改为消耗金钱。Lv20的弹药，5发就会消耗3000美塞塔，因此消耗量可以说非常惊人。但如果你钱多到用不完，那么也可以爽一下。

射导具（シャドゥーグ）



射导具的各项性能都无法和其他射击武器相比，不过它的好处是可以自动射击，既不需要人为控制，也不会消耗PP，威力由法击力和命中力决定。尽管射导具能造成的伤害很有限，但伤害非常稳定，不管角色是正在攻击还是移动，射导具都会不停地攻击。对于法师来说，咏唱法术的间隙就可以靠射导具来弥补。

射导具没有弹药的区别，攻击方式全由本身决定。

法击系

法击系武器本身没有攻击能力，需要装备各种法击系技能（也就是法术）才能够发挥作用，法击系武器的法击力越高，法术的效果也就越好。此外，法术不存在命中率的概念，所以法击系武器也不需要考虑命中力方面的数值。本作中，无论是□键还是△键的法术，只要是同一法术，就可以连续使用三次，咏唱速度比单发时快很多（魔导具除外）。□键设定的法术依然可以增加连击数，只不过法术咏唱速度远远低于打击系武器和射击系武器的攻击速度，攒连击数的效率并不好。

法术系武器的种类不多。只有长杖、短杖和魔导具三种，它们的区别主要体现在能力和法术咏唱速度上。丰富多彩的法术技能才是真正的看点，除了各种不同效果的攻击法术以外，辅助法术的种类也相当多。玩家可以根据需要来自由设定各种法术，塑造一个攻击辅助皆能的双栖法师。法击系武器的属性和使用法术的属性相同时，法术的效果还会得到提升。

长杖（ロッド）



双手法击武器，在三种法击系武器中法击力最为出色，而且可以一次装备4个法术技能，但法术的咏唱速度也是最慢的。

短杖（ウォンド）



单手法击武器，法击力只有长杖的一半左右，一次只能装备2个法术技能，但法术咏唱速度要比长杖快得多，而且还留出左手武器的装备位置，可以选择射击系武器来增加连击数，或者是盾牌来保证自身安全。

魔导具（マドゥーグ）



法击力只有短杖一半左右，一次也只能装备2个法术技能。虽然法术咏唱速度最快，但不能够法术三连击，在攻击方面几乎没有什么价值。倒不如装备辅助法术，专心发挥左手武器的辅助本色。

盾系

大盾（シールド）



左手专用的防御装备。武器的攻击力为及时防御时反射的伤害。伤害反射的属性是根据盾的属性来决定的。盾的通常防御可以吸收伤害的90%，高过双手武器的70%。

法术简易一览

相比起寥寥三种法击系武器来说，各种丰富的法术才是法师的真正武器，除了属性的差别外，各种法术的性能也有明显的差别。根据形势选择正确的法术和正确的搭配，是使用法术的必要前提。和打击系武器技能类似，法术技能根据性能的不同，可以分为几类。其特征已经被归纳在下表中，请各位玩家自行搭配吧。

特性	炎属性	冰属性	雷属性	土属性	光属性	暗属性
前方单体/贯通	フォイエ（燃烧）	バータ（冻结）	ゾンデ（感电）	ディーガ（混乱/浮空）	ナ・グランツ	メギド（感染）
前方范围	ラ・フォイエ（燃烧）	ラ・バータ（冻结）	ラ・ゾンデ（感电）	ラ・ディーガ（混乱）	グランツ（睡眠）	ラ・メギド（毒）
自我中心范围	ギ・フォイエ（燃烧/击倒）	ギ・バータ（冻结/击倒）	ギ・ゾンデ（感电/击倒）	ギ・ディーガ（混乱）	—	—
前方直线/扇形	ダム・フォイエ（燃烧）	ダム・バータ（冻结）	—	ダム・ディーガ（毒）	ダム・グランツ（睡眠）	ダム・メギド（感染）
追尾	—	—	ノス・ゾンデ（感电/浮空）	ノス・ディーガ（麻痹/浮空）	—	ノス・メギド（愤怒/击倒）
持续	フォバース（燃烧）	サ・バータ	サ・ゾンデ（感电/浮空）	—	—	サ・メギド
按住键后自我周身范围	—	—	—	ディバース（PP吸收）	—	メギバース（HP吸收）

战斗相关

操作方式

按键	作用
方向键	调整视角
滑杆	移动
○	拾取
×	打开行动操作盘
□	通常攻击/法击技能
△	PA技/蓄力射击/法击技能
L	视角校正/锁定敌人
R	防御
Start	主菜单
Select	快捷短语/命令菜单/聊天界面

行动操作盘

按住×键不放可以呼叫出行动操作盘，这是惟一可以切换武器与使用道具的方法。事先在道具栏中将需要用到的道具、武器和防具放置在行动操作盘中，战场中呼出操作盘，按住×键不放时，利用方向键可以在道具盘、武器盘和防具盘中切换，选到自己当前想要使用的道具或武器防御，然后放开×键就会自动使用了。

另外按住×键点L键是直接在道具盘中切换，按住×键点R键是直接在武器盘中切换，按住×键点□键是直接在防具盘中切换。

战斗命令

战场中按下Select键就能够调出快捷短语或命令菜单。与人联机时可以根据事先设置好的快捷短语来传达你的意图。而单人模式下，本作的NPC进攻欲望极其低下，如果玩家不想带着一堆木偶作战，最好还是对他们下达适当的指令。

フリーオーダー	命令AI伙伴自由行动
アタックシフト	命令AI伙伴的行动以近战攻击为主
シューターサイト	命令AI伙伴的行动以远程攻击为主
ヒールオーダー	命令AI伙伴的行动以回复和辅助为主
フォローシフト	命令AI伙伴的行动以跟随自己为主
ブラストチャージ	命令AI伙伴的行动以积攒特技能量为主
ブラストリリース	命令AI伙伴立刻使用种族特技

在本作中，フォローシフト命令得到了改进，同伴会在跟随的同时进行攻击了。

特殊动作

防御和紧急回避

在装备盾牌或双手武器时（本作中包括长杖也可以进行防御），按下R键即可作出防御动作，可以防住任何性质的攻击（包括法术和陷阱），防御时只会受到很低的伤害，且不会陷入异常状态。注意防御动作只能够防御正面攻击，来自侧面和背面无法防御。防御时会消耗一定的PP，消耗量根据对方攻击的强度而定。当前PP不够本次防御的PP消耗时，角色将会破防而且受到的伤害会更高。



按下方向键+○键可以使用紧急回避，角色会作出翻滚动作，而且无敌时间比较长，可以躲开一些来不及移动避开的攻击。使用紧急回避也要消耗一定的PP，若PP不足则无法使用。紧急回避同样也对任何性质的攻击都有效。

及时攻击和及时防御



在恰当的时机输入指令，就可以发动及时攻击或及时防御的效果。

及时攻击是要求玩家在打击武器的攻击动作收招时再按下攻击键，普通攻击和技能均可。若按键时机得当，此次攻击造成的伤害就会更高。不熟悉节奏的玩家可以看画面右下角的光圈，当攻击后光圈缩小到与光环处重合时，按下攻击键就能发动及时攻击了。注意如果在当前攻击中按了两次攻击键，不管你下次攻击按得有多准，都无法使出及时攻击。

及时防御要求角色在即将受到攻击的瞬间进行防御，若及时防御成功，则防御时不会受到任何伤害，也不会消耗PP，而且还拥有短暂的无敌时间。如果装备盾牌，在及时防御时可以自动反击，自动反击的伤害和命中率取决于盾牌的攻击力和命中力。盾牌不属于防具范畴，只提供攻击力和命中力。若装备双手武器时，即使有及时防御，也不会发动自动反击。

在成功回避（也就是自动防御）或及时防御（装备双手武器时）的瞬间按下攻击键，可以发动及时反击，效果等同于及时攻击，伤害比一般攻击高，而且使用技能时也同样可以发动及时反击。

连续攻击

在使用□键攻击命中同一只怪兽时，连击数Chain会不断增加，一定时间内没有攻击怪物，或者使用△键攻击命中怪物时，就会使Chain中断。Chain越高，最后使用△键攻击的伤害也就越恐怖，这就是连击系统的意义所在。下面是连击系统的伤害加成表：

Chain数		1	2	3	4	5	10	20	30	40	50
伤害修正	1人	100.0%	212.5%	225.0%	237.5%	250.0%	312.5%	437.5%	562.5%	687.5%	812.5%
	2~4人	100.0%	207.5%	215.0%	222.5%	230.0%	267.5%	342.5%	417.5%	492.5%	567.5%

可以看到，Chain数在2的时候，技能可以瞬间提高到212%的杀伤力，这是清理杂兵时最快的手段。另外组队情况下由于攻击路数多，因此Chain带来的伤害修正比较大。

对于打击系武器来说，□键对应普通攻击，△键对应技能攻击，而射击系武器和法术系武器的情况则有所不同。射击系武器的△键是蓄力攻击，而法术系武器的□键和△键可以自由设定攻击方式。但不管情况如何，□键增加连击数，△键因连击数高低而享受伤害加成，这个规律是不变的。要想利用好这个连击系统，在武器配备和攻击节奏上面要花一番心思才行。

主视点模式

按下L键+方向键，将进入主视点模式。在这个模式下，可以看到一些地图中隐藏起来的要素。



如果是拿着射击武器进入主视点模式，则会变为主视点射击模式。主视点射击模式可以瞄准一些平时无法锁定的局部进行射击，用来狙击BOSS的弱点特别有效。另外在主视点射击模式下，角色会增加55%的基础命中力，相当于提升25%的伤害（长弓除外）。但问题在于这个模式下无法移动，在敌人偏多的时候还是别太大意了。

属性相克

游戏中一共有火、冰、雷、土、光、暗这6种属性，它们之间两两相互克制，即“火—冰”、“雷—土”、“光—暗”，属性相反时，伤害会增加；属性相同时，伤害会下降；若属性不属于同一组，则没有任何影响。举例来说，就是用冰系武器或法术攻击火属性的怪物时，伤害会增加；自己装备雷属性的防具时，受到来自敌方的雷属性攻击时，伤害会降低。

除了属性相克关系外，还要注意武器或防具的属性值。本作中属性值最高为60%，最低为0%（即无属性），属性值越高，属性相克的效果也就越好，具体对应公式为：攻击力（或法击力）×（100%±（属性值+5%）/150%）。可见属性值对属性修正的影响是非常大的。

异常状态

和属性值一样，武器的附加异常状态也是随机生成的属性，良好的附加效果是极品武器的重要标准之一。法术攻击一般都有比较稳定的附加效果，和打击系、射击系武器相比是个优势。

异常状态	效果
燃烧	一定时间内HP不断减少，但不会致死
毒	一定时间内HP不断减少，持续时间比烧伤长，但单位时间的伤害比烧伤低，不会致死
感染	一定时间内持久力大幅度降低，很容易中异常状态或即死法术
感电	一定时间内不能使用打击系和射击系武器攻击，但可以移动和使用法术
冻结	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击后复原
睡眠	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击后复原
麻痹	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击时也不会恢复
混乱	一定时间内无法控制自身行动，若敌方混乱则会不分敌我攻击
魅了	敌方只会攻击对其施加该状态的角色

新作变更点

本作是《梦幻之星 携带版2》的资料篇，对于系统方面与战斗方面都做出了部分更改。除了那些一目了然的变更点以外（例如追加了“∞”难度，加入了PSO时代的怪兽，追加了新种族），最为玩家重视，同时也是官方大力宣传的莫过于“转生”与“无限任务”了。马上来看看这些到底是什么吧。

转生

在道具店（バトルショップ）的タイプカウンター可以选择转生。当角色的等级超过Lv50时，可以保留职业等级进行转生，以Lv1的等级开始重新培养角色。转生时种族、性别、外表与姓名是无法更改的。



转生的好处

·加强初期能力值

转生时，系统会根据玩家角色当前的等级，分配一定的奖励点数。玩家可以将奖励点数分配到角色的初期能力值上，使得转生后Lv1的角色能拥有高于通常角色的初期数值，从而突破Lv200时角色的能力。但是种族本身的能力有上限，虽然转生的次数没有限制，但也无法将数值强化到高于种族能力的地步。

转生时的奖励点数

Lv	奖励点数	Lv	奖励点数	Lv	奖励点数	Lv	奖励点数	Lv	奖励点数	Lv	奖励点数
50	5	75	19	100	60	125	132	150	241	175	386
51	5	76	20	101	62	126	136	151	246	176	393
52	5	77	21	102	65	127	140	152	252	177	399
53	5	78	23	103	67	128	143	153	257	178	406
54	6	79	24	104	69	129	147	154	262	179	413
55	6	80	25	105	72	130	151	155	268	180	419
56	6	81	27	106	74	131	155	156	273	181	426
57	7	82	29	107	77	132	159	157	278	182	433
58	7	83	30	108	79	133	163	158	284	183	440
59	7	84	31	109	82	134	167	159	289	184	447
60	8	85	33	110	84	135	171	160	295	185	454
61	8	86	34	111	87	136	176	161	301	186	461
62	9	87	35	112	90	137	180	162	307	187	468
63	9	88	37	113	93	138	184	163	312	188	475
64	10	89	39	114	96	139	189	164	318	189	483
65	11	90	40	115	99	140	193	165	324	190	490
66	11	91	42	116	102	141	198	166	330	191	497
67	12	92	44	117	105	142	202	167	336	192	505
68	13	93	46	118	108	143	207	168	342	193	512
69	14	94	47	119	111	144	212	169	348	194	520
70	15	95	49	120	115	145	217	170	354	195	527
71	15	96	51	121	118	146	221	171	361	196	535
72	16	97	53	122	122	147	226	172	367	197	543
73	17	98	56	123	125	148	231	173	373	198	550
74	18	99	58	124	129	149	236	174	380	199	558
200	600										

强化数值所需要的点数

项目（增加量）	1段	2段	3段	4段	5段	6段	7段	8段	9段	10段	总计点数	总计上升值
HP（+50）	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	375	+500
PP（+5）	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	275	+50
基本攻击力（+35）	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	425	+350
基本防御力（+30）	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	260	+300
基本命中力（+20）	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	475	+200
基本回避力（+8）	25	30	35	40	45	50.	55	60	65	70	475	+80
基本法击力（+50）	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	425	+500
基本精神力（+40）	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	260	+400
基本持久力（+2）	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	110	+20
エクステンドコード	1个5点，1次转生最多换10个											

·突破职业等级上限

在正常情况下，职业等级的上限均为Lv30。当进行转生后，将根据转生时的级数，对职业等级的上限作出相应提高。Lv50～99转生+1，Lv100～139转生+5，Lv140～169转生+10，Lv170～199转生+15，Lv200转生+20。职业等级的上限最高为50。

·提升职业技能点数上限

同样是在道具店（バトルショップ）的タイプカウンター，选择アビリティカスタマイズ就可以给现在的职业装上职业技能。当玩家第一次转生时，可以使用的职业技能点数上限将会+4。

无限任务

作为本作的新追加要素，无限任务成为了大家刷道具与经验的好去处。在任务中心，玩家可以接到无限任务（インフィニティミッション），将其完成后，就能得到该任务的合成点数。有了合成点数，现在就可以来详细讲解了。

“合成”是无限任务的关键词。刚刚提到的无限任务完成后，必定会得到该任务对应的合成点数，但也有几率会在B等级以上BOSS战后的箱子里得到全新的“任务光盘”。光盘拿到柜台就能登录成为任务代码。这些任务代码之间可以利用合成点数进行合成，生成更加高级的任务代码。参与合成的两个代码如果有相同的部分，这个部分的特性也会被放大，让代码进一步进化。

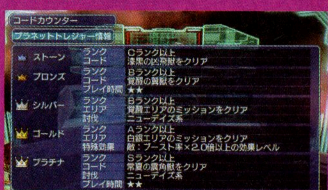


操作步骤：

1. 在任务柜台选择“ミッションコード合成”。
2. 选择作为区域条件的任务代码（没有合成点数将无法选择）。
3. 选择作为BOSS条件的任务代码（没有合成点数将无法选择）。
4. 此时合成的预想图将出现在右方，确认后即可消耗合成点数进行合成。

行星宝藏

除了合成无限任务来刷道具外，在任务柜台处还可以确认プラネットトレジャー情报，里面记载着石、铜、银、金、白金五种财宝的获得方式，这就是“行星宝藏”。当玩家收集齐5个行星宝藏后，可以前往交换任务中的“トレジャー交换所”，交换到强化武器所必须的エクステンドコード（武器强化代码）与エクステンドコード∞。而获得方式每完成一次都会随机变化，所指定的无限任务代码都会有区别。如果想要更多的エクステンドコード∞，就需要玩家多多合成各种无限任务。



其他新要素

当然除了转生与无限任务以外，还有一些比较重要的更新点。

武器强化

前作中能够消耗一个武器强化代码，将任意一把武器强化到S级，并附加特殊状态。原本就是S级的武器则能够被附加更强的特殊状态。而本作中这样的强化可以再进一步，消耗一个武器强化代码∞，可以令已经被强化过的显示“EXT FULL”的武器进一步增强。在副本中掏出最终强化后的武器，光芒可是比之前要更加耀眼。

武器强化代码可以通过チャレンジミッション（联机模式限定）获得，转生时可以交换，交换任务中“机械惑星の秘密结社”中也能以エクステンドフラグメント15个来交换。而武器强化代码∞则必须要从行星宝藏交换任务中才能得到。



武器合成

利用フュージョンコード（合成代码）的话，可以将相同名字的武器进行合成，以此提升该武器的属性。一枚代码可以最大令10把武器合成。属性不同的武器进行合成，只能令主武器的属性+1%；属性相同的则+2%；属性相同且本身属性在30%以上，则+3%。



蓄力模式

本作中在武器柜台选择“チャージタイプ变更”，可以更改射击武器的蓄力模式。本作所有的射击武器都增加了一种跟前作不同的蓄力模式，可以根据自己的需要随时在此更改。

辅助角色

本作中可以将自己的角色制作成角色，然后在联机模式下传输给对方。这样对方即使在单机模式下，也能随时召唤你的角色来帮忙。这个做法的好处就在于角色的等级与武器跟你完全相同，不会受到角色等级制约，非常适合练新人。同样，你也可以将自己大号创建的角色用来带自己的小号。



流程攻略

※本作的故事模式分为Episode 1和Episode 2。Episode 1即为前作故事内容，不再赘述（前作没有通关的玩家，亦可以在本作中继续完成前作的故事）。本次流程攻略仅对Episode 2进行指引。想要玩True end的玩家注意参照流程攻略的最后部分。

虽然击败了卡姆哈（前作最终BOSS），但格拉尔太阳系因突然变异而诞生了“暗人类”这一全新的种族，另外也出现了谜一样的碎片。为了解开两个谜题，微翼的众人还不能停下脚步……

序章

作为倡导亚空间理论的第一人，艾米莉亚与主人公受到GRM公司的委托，跟随修格一起对GRM公司所保管的谜之黑色碎片进行调查。来到保管库后遇到了一位黑色长发的暗人类少女侵入者，她将黑色碎片消除后，利用神秘的力量将修格打伤。众人只好一起阻止她。

BOSS战

VS 黒发の剣士

要点在于躲在BOSS的身后，让她的目标集中在NPC身上。击败她会得到1000pt，但其实无论胜败都能发展剧情。

战斗中，主人公与艾米莉亚听到了黑发少女处传来的另一个神秘声音，他们推断这位叫渚的少女也是旧文明人的共生者。在渚伺机逃离后，两人返回微翼公司准备向克劳奇报告经过，没想到却立刻接到了渚的委托。



第一章

狩猎恶梦的剑士

ACT.1

对于被误认为卡姆哈的同伙一事，渚叫出她体内的旧文明人瓦伊纳鲁来进行澄清。他们的目的是要断绝在SEED影响下发生的暗人类变异，并委托能够看见旧文明人的两人来做他们的护卫。从大厅中央的传送点前往任务中心，选择第一项故事任务（以后发展主线剧情都是这样操作），来到新人类的行星纽迪兹，与渚一起进行暗人类诞生原因的调查。任务中要保证渚的安全，同时破坏地面的侵食水晶。在途中会有隐藏的侵食水晶，当渚说出红字提示的时候，要按住L键+方向键进入观察模式寻找地面发亮的地方，就能发现。第一个区域共有9个水晶。

进入第二个区域后，侵食水晶全都是隐藏的。按下SELECT键，选到绿色界面的第二页，选择“侵食水晶はどこ？”，渚就会告诉你水晶的位置。当渚说出“近いな”的字眼时，说明就在附近。此时对附近进行攻击，大致上就能发现（也可以用主视点模式寻找）。第二个区域共有5个水晶。

最终区域要通过传送阵前进，破坏6个可视的水晶后，就可以进入下一个区域进行BOSS战。

BOSS战

VS ゴランガラン

一只巨大的变异老虎。攻击方式跟杂兵老虎没多大区别，绕到背后全力输出就行了。

渚找出这个区域中的黑色碎片后将其回收。这些碎片是来自SEED的暗之力，也是暗人类出现的原因，放置不管将会导致暗黑佛复活，毁灭格拉尔太阳系。因为回收碎片而力量透支的渚此时晕了过去，这就是渚需要护卫的原因。

在渚休息回复的期间，去完成一个自由任务（每结束一个章节的主线任务后，都需要完成一个自由任务后才能接到主线的后续任务，此后不再赘述）。



第二章

108个碎片

ACT.1

进入咖啡店后，克劳奇委托主人公进行原生生物变异的调查，正好跟渚的目的一样。接受主线任务来到帕尔姆行星上，遇到了委托人露米亚与修格。经过主人公的劝解，修格暂时放下对渚的追究。进入第一个区域，来到深处，主人公负责将捕获对象引进黄色的陷阱中，然后按下SELECT键，选到绿色界面的第二页，选择“黄色フェンスを閉じろ”就能将其捕获。注意不能将其打倒，而且主人公本人在陷阱中时是无法捕获对象的。

进入第二个区域，目的仍然是捕获，操作也与之前相同。黄色的陷阱捕获ボルティ，蓝色的陷阱捕获ヴァーラ，绿色的陷阱捕获アスターク，捕获アスターク的时候推荐站在绿色陷阱中进行防御，引诱它喷出暗流，然后就能轻松捕获了。

第三个区域仍然是捕获任务，两个陷阱任中启动一个，都会在10秒中后解除，所以要在捕获一只怪兽后的10秒内捕获另外一只。第二个陷阱区域就将对象正常捕获，然后进入BOSS战。



BOSS战

VS ボラ・ウリ-マ

攻击力很高，要随时注意自己的HP。其余难度不大。

击倒ボラ・ウリ－マ后进入最终区域。这个区域的敌人无法用通常攻击造成伤害，必须使用地图上的炮台进行攻击。按下SELECT键，选到绿色界面的第二页，选择“シールド展开！”就能产生15秒内保护主人公的护罩。基本战术是展开护罩，踩上炮台攻击，护罩即将消失时离开炮台躲避攻击，然后循环。要注意护罩消失后会有5秒钟无法再次展开。歼敌方面优先选择火焰花，在护罩时间内不打掉的话将会被造成非常严重的损伤。三座炮台中靠前的两座可以按住□进行连射，注意不要搭乘错误了。完成后进入ACT2部分。

※在ACT为复数的章节，完成一个ACT后，系统会询问是否继续发展剧情。选择第一项则立刻开始下一个ACT；选择第二项则会回到クラッド6基地，做一些装备调整什么的，之后再次前往任务中心就可以继续进行下一个ACT。

ACT.2

主要的任务是保护调查机械。机械会自动朝着每个调查点前进，主人公需要扫清路上的障碍与杂

兵。机械受到攻击会耗损耐久度，降到0则任务失败。

第二个区域需要指示调查机械前进的方向，选择正确的话可以无伤通过。路线是右、左、左。

第三个区域比较单纯，踩上传送阵，全灭杂兵以后打开机关就能扑灭火焰让机器继续前进。第四个区域将由玩家自己操控调查机械闪避陷阱，滑杆推右是前进，推左是停止。注意机械接受指令会有半秒的延迟，算好提前量。完成调查后，进入最终区域进行BOSS战。



BOSS战

vs ディラ・ブレイヴァス

比较难缠的龙型BOSS。血多防高，移动时的踩踏也会造成伤害。甩尾时会对周身产生攻击判定并生成龙卷，一定要看准了防住。另外千万不要吝啬吃药。

得到第106个碎片后，修格虽然相信主人公与渚不会恶用碎片，但仍然要求渚做出说明。“因为碎片会给格拉尔带来灾难，因此我在收集碎片，马上就要完成了，格拉尔也会迎来真正的和平。”对于不擅长表达的渚来说，这番说辞毫无凭证，但修格却选择相信她所表露出的觉悟与信念。自己的语言被人所相信，这对于渚来说是非常高兴的。

经过回复后，渚前往微翼公司向克劳奇打听有关剩余的原生生物异变的情报，不过缺乏常识的她动用了稍稍过激的手段……经过主人公的道歉与说明，克劳奇察觉到渚与以前的艾米莉亚有着相同的举止，因此他同意向渚提供情报。

第三章

生命只有一次

ACT.1 前往咖啡厅见到了新人类少年尤多，他是这次的情报提供者，他常在的修行场内部出现了许多未曾见过的怪兽。前往修行场后，经过一场小规模的杂兵战就会进入区域二。从现在开始需要追赶先行的尤多，如果让尤多拉开太远的距离就算任务失败。

从区域二到区域四会变成横向前进的视点，无法使用特殊攻击和主视角模式。这段路程上有着各种各样的陷阱和敌人，基本都是尽快击倒敌人然后向前追赶尤多。注意敌人的攻击力比较高，再配合烦人的陷阱，必定会大量消耗药。

进入区域五与区域六后，视点会变为俯瞰。区域五要攻击路上的特殊箱子，使其移动到红色点上，就会出现敌人，全灭后才能继续前进。区域六则不断消灭杂兵就行。进入最终区域后开始BOSS战。



BOSS战

vs ディ・ロレイ

与PSO不同，这个BOSS不会降落到船上，因此要利用中央的机炮台进行攻击。射击时要瞄准头部与身躯才能得到大伤害。BOSS的攻击方式比较单调，只有停留在中央上空时发动的来回两次撞击需要特意从机炮台上下来躲避。

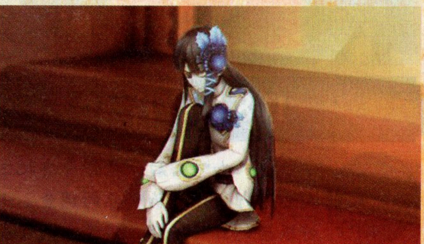
ACT.2 来到尤多的雪山修行场，遇到了盗贼的首领泰拉，众人暂时决定一起进行此地的调查。这个区域有9个传送装置，通过一个传送装置进入单独区域解除机关，就能前往下一个传送装置。将9个机关全部解除后，就能进入大雪原区域。大雪原区域也跟之前一样，解除9个机关就能进入飞雪峰。然后就是BOSS战。

BOSS战

vs ドゥガ・ドゥンガ

一开始攻击支撑脚，受到一定伤害后本体就会掉落在地上，此时集中攻击中央的弱点。当脚开始发光时进行防御或回避，就可以轻松战胜它。

渚感觉到碎片气息突然消失了，这次似乎是白忙活了一场。在战斗中，尤多和泰拉都感觉到渚似乎早已接受了死亡的命运，她的战斗方式危险得一塌糊涂。于是渚在尤多和泰拉那里都得到了同样的教诲：生命只有一次，一定要珍惜。暂时还未能完全理解这句话的意思的渚一个人静静地思考着……



第四章

命运的选择

ACT.1 在艾米莉亚的召集下大家集合到咖啡厅。得到了博士称号的艾米莉亚招待大家一同前往海水浴场玩耍，同时也为最近没有精神的渚打气。大家开心地玩耍了一番，渚也重新打起了精神，她会永远记得这是她有生以来最开心的日子。

回到微翼公司后，基地内部忽然响起了非常事态警报！之前的海水浴场突然出现了变异的原生生物。主人公与渚跟随微翼的佣兵库诺与巴斯克一起前往现场。

第一个区域前进一段距离后会发生剧情，启动黄色的护罩后，要守护护罩装置不被怪兽破坏。一旦被破坏，怪兽就会侵入基地，提升被害率。当被害率达到100%，任务就会失败。第二个区域跟第一个区域流程差不多。

第三个区域的护罩装置在海上，要么在远距离用炮台击破，要么利用传送装置近距离保护。注意炮台很难打到蓝色的小拉比鸟。

第四个区域比较麻烦，要同时守护两个护罩装置。尽量保护血少的装置吧。

第五个区域首先是利用跳台前往中间小岛上的机炮台，然后利用射击保护两个护罩。再往深处前进后，会在一块空地中保护一个护罩装置，攻击周围的红色机雷可以一次性攻击周围的怪兽，不过有使用次数限制。完成这个保护任务后即将进行BOSS战。



BOSS战

vs ギル・ゾーグ

至今以来最难缠的一个BOSS，倒不是因为攻击力有多高，而是因为同伴AI实在不给力。一开始这个螃蟹BOSS就是个靶子，集中输出一番后，它会褪掉身上的壳。然后会在自己经过的地方留下紫色的有毒地面，踩在上面将会受到大伤害。然后同伴们还要一个劲往上踩，即使用快捷命令也拉不住……攻略方法是尽量绕到BOSS的左后或者右后，近战职业可以在那里一次攻击到多个部位，而不会踩到有毒地面。同伴死了就用月粉救起来（不救也可以，你自己跑一会儿，他们就活了），只要耐心一点，终究是打得过的。



回收了第107个碎片，渚再次昏迷了过去。将她运回自己的房间后，瓦伊纳鲁告诉主人公，渚越是回收碎片，记忆就越会消失。这就是她缺乏一般常识的真相，但无论如何，她都会记得自己的使命是回收碎片。究竟是谁给她下达的这样的指令？

ACT.2

艾米莉亚告诉主人公，如果渚将所有的碎片回收到自己体内的话，有可能会成为第二个暗黑佛。此时基地内部再次响起警报，渚竟然对基地内部的同伴举起了刀刃。此时的对话全部选择第一项后，渚催促着主人公与自己交战并杀死自己。此后会进入BOSS战，主人公将再次面对渚。但是这次的目的是在1分30秒内不攻击渚。只要一直绕着场地周边跑就行了（在这里击败渚的话，将会进入Bad end）。

主人公始终不与渚交战，无法忍受的瓦伊纳鲁突然现身，将他之前在雪山悄悄吸收的碎片与渚体内的碎片融合在了一起，促使暗黑佛复活。另外他还召唤出了旧文明时代的巨大飞船"圣柜"，并占领了渚的身体，向微翼的众人传达了他的信息：杀掉渚的话，格拉尔就能得救，否则等待着众人的只有灭亡。

泰来与修格出现在面对圣柜束手无策的众人面前，他们称是被主人公的邮件叫来的，为的就是将主人公一行送上圣柜。艾米莉亚检查了主人公的电脑，发现这是之前瓦伊纳鲁所安置的自动程序，瓦伊纳鲁告诉大家，只要将圣柜中枢的他击倒，格拉尔就能恢复和平，渚也能得救。



最终章

我一生的故事

ACT.1

来到微翼公司与克劳斯商讨后，主人公与艾米莉亚下定决心要拯救クラッド6基地与渚，布祖鲁与尤多也前来帮助他们。前往柜台中心接受主线任务，在修格的援护以及泰拉的驾驶下，众人成功突入了圣柜。

这个迷宫的评价是根据通过的时间来决定的。区域一一路扫荡过去就行了，区域二在通路上会散布着一种左右摆动的红色光束，碰到的话就会出现杂兵，所以一定要用回避闪避过去。

区域三的难点在于喷射冰气流的移动炮台，注意隐蔽在护罩后面慢慢接近。

区域四需要将同伴分别留在4个地方同时开启装置，留下第1个和第3个同伴后各会有一场战斗，因此尽量让对玩家来说战斗力高的同伴最后离开。区域四突破后会进入异空间，展开BOSS战。



BOSS战 VS オルガディラン

暗属性的龙型怪兽，旋转扫尾攻击的范围非常大，还会召唤暗球咬人后自爆。找个光属性的武器去打比较好，看准甩尾的准备动作就回避或防御。如果是远程武器，开主视角模式打肩部一带的伤害比较高。在它发出叫声时，就准备好回避或防御。听到蓄力的声音时，注意看自己脚下，当白光最浓时就进行回避。当它消失在屏幕上时，就看地面暗色最浓的地方，那就是等下他会从地下钻出来突击的地点。被暗球咬到之后，老老实实进行防御吧。

ACT.2

这里最好要准备一件强力的光属性武器。进入新的迷宫后，每一个区域都将会有SEED逐渐侵蚀该区域。当侵蚀率到达100%时将给主人公一行持续造成伤害，更麻烦的是会令视野变差，所以要尽快破坏SEED阻止侵蚀。到了区域二，按下开关就会出现敌人，不断清扫敌人后就能前进。区域三跟区域二也差不多。这个迷宫中要特别注意人马骑士，它会吸收你的PP，让你无法进行回避和防御，然后再用超高伤的激光攻击，一不注意就会死掉。区域三通过后就会进入最终区域，展开BOSS战。

BOSS战 VS 暴走するナギサ

这场战斗是一对一。渚是暗属性，一开始只会使用三招：将长剑举过头旋转，放出4道刀光；冲刺过来以后砍一刀；以及突然横向斩出6道刀光，其中最后一种攻击方式比较难以回避，一旦被命中，立刻要横向回避避免被追击。对她造成一定伤害后，她会将盔甲状的刀刃设置在场地上，这些刀刃无法破坏，但你一靠近它就会遭到攻击。同时渚本身也会开始利用技能进行攻击，威力很大。远程职业就要随时注意周围刀刃的动向，远离渚进行攻击；近战职业要看准渚的连续攻击停下来之后输出一下再跑。这一场BOSS战需要耐心。



ACT.3

瓦伊纳鲁要渚将她体内的碎片转移过来，这样她就能得救。但渚固执地认为，达成长久以来的使命才是她最幸福的时刻。暗黑佛的力量已经无法抑制，瓦伊纳鲁只得启动了圣柜真正的力量，化为了阻止暗黑佛扩散，并能将其真正消灭的结界。

BOSS战 VS ダーク・ファルス・ディオス

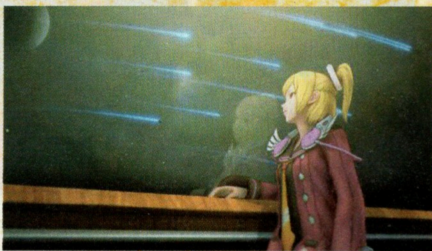
这个BOSS的物理防御极高，打它的身体的话伤害是在个位数。攻击橙色部分能提高一点伤害，而它的弱点是随机出现在橙色部分的人脸状纹章，击中这个部位可以提升约身体伤害的20倍。橙色部分分别在四肢、头部、前胸和尾尖。攻击四肢时在地面行动，攻击头部、前胸和尾尖就需要按SELECT选择到空中攻击。

空中靠近时它会挥刀，看准时机回避掉就行。当它双刀指向前方时，会将角色吸过去然后放射激光炮，此时要注意一直往反方向跑。地面靠近它时会用右前脚攻击你，从后面接近时会用左后脚攻击。一段时间后它会震地，如果不进行回避，在空中也会被震回地上。爬起来以后记得立刻防御，否则100%会被打。震地是二段攻击，记得要回避两次。当它将刀插入地面时，我方的任意一名角色下方会出现火柱攻击，要注意观察。此时最好降落到地面，会好躲不少。

造成一定伤害后，BOSS会进入第二形态，全身变红。打法跟之前一样，不过它的地面脚攻击速度变快了很多，当弱点出现在脚上时会打得很麻烦。另外这个形态下，它的尾巴会喷射出激光，还会使用瞬间移动攻击。瞬间移动攻击时，如果玩家在地面上，前两次是用前脚进行攻击，第三次则会震地，看准了回避毫无威胁。如果在空中，前两次则是用刀砍，第三次是前突刺，速度较快，所以推荐在地面进行回避。当它跳起来改变方向时，如果主人公在它周身位置，必定会出前脚或后脚进行攻击，一定要注意回避。

Normal end

虽然击败了暗黑佛，但为了制御圣柜，渚选择和瓦伊纳鲁一起留在了这里。她的幸福终究和艾米莉亚的幸福是不同的吧。牺牲了渚，使得格拉尔恢复了和平，但艾米莉亚的心中始终留有遗憾。如果能够让渚对生存怀有更多的留念，是否就能够救下她呢……



True end

好感度变动选项	
第一章	放ってはおけない／ナギサに声をかけない／何がいるんだ？／抱きとめる／気にしない／玩家名称／まだ休んでいたほうがいい
第二章ACT.1	ナギサに助け舟を出す／大丈夫、ばれていない／そうかもしれない／慌てる
第二章ACT.2	怀かしい？／SEED封印が怪しい／そうだ／ナギサに任せる／病気じゃない
第三章ACT.1	そんなことはない／ヘンな感じがするらしい
第三章ACT.2	かけがえのない存在だ
第四章ACT.1	似合っている／理由を说明する／ナギサに话しに行く／默って頷く／ナギサを信じている
第四章ACT.2	战斗前全部选择第一项，战斗中不要攻击渚
第五章ACT.1	5人だ／何か考えごとでも？／决して谛めない
※红色部分是关键选项。第五章ACT.1的BOSS战后如果出现选项，就证明可以进入True end。	

与同伴一起欢笑、一起战斗，渚已经察觉到自己真正的幸福所在。暗黑佛无法存活在怀有希望的人体内，瓦伊纳鲁利用这个机会将暗黑佛引入了自己体内。圣柜启动，化为了阻止暗黑佛扩散，并能将其真正消灭的结界。渚从死亡的命运中被解救了出来，她现在则要亲手回报即将牺牲的瓦伊纳鲁。暗黑佛被彻底消灭。与渚道别之后，瓦伊纳鲁也欣慰地离开了世间。

渚怀着对瓦伊纳鲁的思念，来到约好了她的生日时两人一定会前往的地方。虽然瓦伊纳鲁没有出现，但他早在主人公的电脑中留下了信息。微翼的成员早已集合在此，带来了渚最想要的生日礼物——永远的朋友。

※Normal end与True end完成后将会各自开启一个外传任务，可以在エクストラ任务中接到。敌人的等级分别固定为40级以上和70级以上。

附录

全称号达成条件

收集称号能够得到一些稀有的奖励品，在进入自己房间后即可进行确认达成称号，个人电脑上则能接收奖励。

称号	达成条件	报酬
ディラガンスレイヤー	ディ・ラガン讨伐5次	ギイガ／パワー（强化插件）
ディラガンマスター	ディ・ラガン讨伐10次	ルミラス／パワー（强化插件）
ゾアルゴウグスレイヤー	ゾアル・ゴウグ讨伐5次	ギイ／フォース（强化插件）
ゾアルゴウグマスター	ゾアル・ゴウグ讨伐10次	ルミラ／フォース（强化插件）
ビルデゴラススレイヤー	ビル・デゴラス讨伐5次	ギイガ／スタミナ（强化插件）
ビルデゴラスマスター	ビル・デゴラス讨伐10次	ルミラス／スタミナ（强化插件）
ディラグナススレイヤー	ディ・ラグナス讨伐5次	ソリド／パワー（强化插件）
ディラグナスマスター	ディ・ラグナス讨伐10次	ルミラス／パワー（强化插件）
アルテラッスレイヤー	アルテラッゴウグ讨伐5次	ソリ／フォース（强化插件）
アルテラッマスター	アルテラッゴウグ讨伐10次	ルミラ／フォース（强化插件）
オンマゴウグスレイヤー	オンマゴウグ讨伐5次	ギイガ／レグス（强化插件）
オンマゴウグマスター	オンマゴウグ讨伐10次	ルミラス／レグス（强化插件）
ディマゴラススレイヤー	ディマゴラス讨伐5次	ソリド／レグス（强化插件）
ディマゴラスマスター	ディマゴラス讨伐10次	ルミラス／レグス（强化插件）
ディーロレイスレイヤー	ディー・ロレイ讨伐5次	ソリド／スタミナ（强化插件）
ディーロレイマスター	ディー・ロレイ讨伐10次	ルミラス／スタミナ（强化插件）
アダーナスレイヤー	アダーナ・デガーナ讨伐5次	ギイ／マインド（强化插件）
アダーナマスター	アダーナ・デガーナ讨伐10次	ルミラ／マインド（强化插件）
マッガーナスレイヤー	マガス・マッガーナ讨伐5次	ソリ／マインド（强化插件）
マッガーナマスター	マガス・マッガーナ讨伐10次	ルミラ／マインド（强化插件）
ファキス1stスレイヤー	ダルク・ファキス第一形态讨伐5次	ギイガ／ガード（强化插件）
ファキス1stマスター	ダルク・ファキス第一形态讨伐10次	ルミラス／ガード（强化插件）
ファキス2ndスレイヤー	ダルク・ファキス最终形态讨伐5次	ソリド／ガード（强化插件）
ファキス2ndマスター	ダルク・ファキス最终形态讨伐10次	ルミラス／ガード（强化插件）
マザーブレインスレイヤー	マザーブレイン讨伐5次	コンフューズレジスト（强化插件）
マザーブレインマスター	マザーブレイン讨伐10次	ルミラス／ヒット（强化插件）
ファルス1stスレイヤー	ダーク・ファルス第一形态讨伐5次	ウィルスレジスト（强化插件）
ファルス1stマスター	ダーク・ファルス第一形态讨伐10次	ルミラス／ガード（强化插件）
ファルス2ndスレイヤー	ダーク・ファルス最终形态讨伐5次	アイスレジスト（强化插件）
ファルス2ndマスター	ダーク・ファルス最终形态讨伐10次	ルミラス／ガード（强化插件）
レオルバディアスレイヤー	レオル・バディア讨伐5次	ギイガ／ヒット（强化插件）
レオルバディアマスター	レオル・バディア讨伐10次	ルミラス／ヒット（强化插件）
ドウガドゥンガスレイヤー	ドウガ・ドゥンガ讨伐5次	ソリド／ヒット（强化插件）
ドゥガドゥンガマスター	ドゥガ・ドゥンガ讨伐10次	ルミラス／ヒット（强化插件）
デュアルンタルスレイヤー	ファズンタル・セグンタル讨伐5次	ショックレジスト（强化插件）
デュアルンタルマスター	ファズンタル・セグンタル讨伐10次	ルミラス／レグス（强化插件）
ジンゴウムスレイヤー	アジンゴウム・ギジンゴウム讨伐5次	ポイズンレジスト（强化插件）
ジンゴウムマスター	アジンゴウム・ギジンゴウム讨伐10次	ルミラス／レグス（强化插件）
ドラゴンスレイヤー	ドラゴン讨伐5次	バーンレジスト（强化插件）
ドラゴンマスター	ドラゴン讨伐10次	ルミラ／マインド（强化插件）
オルガディランスレイヤー	オルガディラン讨伐5次	スリープレジスト（强化插件）
オルガディランマスター	オルガディラン讨伐10次	ルミラス／パワー（强化插件）
スピリトゥススレイヤー	オルガ・スピリトゥス讨伐5次	スタンレジスト（强化插件）
スピリトゥスマスター	オルガ・スピリトゥス讨伐10次	ルミラ／フォース（强化插件）
ドルヴァベールスレイヤー	ドルヴァベール讨伐5次	アンチアップ（强化插件）
ドルヴァベールマスター	ドル・ヴァベール讨伐10次	ルミラス／ヒット（强化插件）
アンゲルススレイヤー	オルガ・アンゲルス讨伐5次	アンチダウン（强化插件）
アンゲルスマスター	オルガ・アンゲルス讨伐10次	ルミラス／レインボウ（强化插件）
アナスタシススレイヤー	オルガ・アナスタシス讨伐5次	ソリ／フォース（强化插件）
アナスタシスマスター	オルガ・アナスタシス讨伐10次	ルミラ／フォース（强化插件）
ギールゾーグスレイヤー	ギール・ゾーク讨伐5次	ソリド／スタミナ（强化插件）
ギールゾーグマスター	ギール・ゾーグ讨伐10次	ルミラス／スタミナ（强化插件）
ヴォルナスレイヤー	ヴォルナ・グラフカ讨伐5次	ソリド／スタミナ（强化插件）
ヴォルナマスター	ヴォルナ・グラフカ讨伐10次	ルミラス／スタミナ（强化插件）
ディオススレイヤー	ダークファルス・ディオス讨伐5次	ソリド／レインボウ（强化插件）
ディオスマスター	ダークファルス・ディオス讨伐10次	ルミラス／レインボウ（强化插件）
ヤオロズスレイヤー	ヤオロズ讨伐5次	ソリ／マインド（强化插件）
ヤオロズマスター	ヤオロズ讨伐10次	ルミラ／マインド（强化插件）
ブレイヴァススレイヤー	ディラ・ブレイヴァス讨伐5次	ソリド／パワー（强化插件）
ブレイヴァスマスター	ディラ・ブレイヴァス讨伐10次	ルミラス／パワー（强化插件）
オルガフロウスレイヤー	オルガ・フロウ最终形态讨伐5次	ソリド／レインボウ（强化插件）
オルガフロウマスター	オルガ・フロウ最终形态讨伐10次	ルミラス／レインボウ（强化插件）
ラッキーボーイ	讨伐ラッピー	フォトンスフィア 10个
ラッキーガール	讨伐シノワゴールド	フォトンスフィア 10个
ビューティフル	讨伐ナルリリー	フォトンスフィア 10个
凶鲛人	讨伐ギルシャーク	シャークパペット（钢爪・无0%）
幸运の翼	讨伐ラッピー・パラル	ラッピー・パラルの兄弟（家具）

称号	达成条件	报酬
ウルトラハッピー	讨伐ジャッゴ	ジャッゴの冰像（家具）
刚拳	讨伐ダーベラン	フォトンスフィア 10个
浮き轮でハッピー	讨伐ジャッゴ・リゾナ	ビーチパラソルブルー（家具）
ラッキーラッピー	讨伐ラッピー・マキナ	飞べ！ラッピー・マキナ（家具）
塔に君临する者	讨伐ヘブンスマザー	ヘヴンスオブジェ（家具）
スーパールーキー	怪物讨伐500只	蛇腹アルビーノ（光波鞭・光25%）
スーパーエース	怪物讨伐2500只	ラストサバイバー・レプカ（长剑・无0%）
スーパーヒーロー	怪物讨伐5000只	マジカルピース（短杖・雷31%）
スーパーエリート	怪物讨伐10000只	コクイントウ・ホオズキ（长剑・无0%）
スーパーモンスター	怪物讨伐25000只	スカルソーサラー（长枪・暗31%）
传说のガーディアンズ	怪物讨伐50000只	ランディール・シャグ（射导具・炎30%）
传说のリトルウィングス	怪物讨伐75000只	ヴァーミリオン（钢拳・炎20%）
グラールの王者	怪物讨伐100000只	シップウドトウ（双头剑・雷10%）
ブーストハンター	强化怪物讨伐10只	エターナルヒート（双头剑・炎10%）
ブーストスレイヤー	强化怪物讨伐25只	エターナルヒート（双头剑・炎20%）
ブーストマスター	强化怪物讨伐50只	エターナルヒート（双头剑・炎40%）
奇迹の遭遇率	强化怪物讨伐100只	エターナルヒート（双头剑・炎60%）
モンスタープロフェッサー	讨伐85%的モンスター	ソーサラーパーツ（ビジュアル插件）
エミリアといつまでも	与エミリア成为朋友	エミリアポートレート（家具）
ユートの兄贵分	与ユート成为朋友	ユートポートレート（家具）
クラウチの右腕	与クラウチ成为朋友	クラウチポートレート（家具）
ウルスラの怀刀	与ウルスラ成为朋友	ウルスラポートレート（家具）
チェルシーのお财布	与チェルシー成为朋友	チェルシーポートレート（家具）
シズルの安息所	与シズル成为朋友	シズルポートレート（家具）
ルミアの新パートナー	与ルミア成为朋友	ルミアポートレート2（家具）
イーサンに代わる者	与イーサン成为朋友	イーサンポートレート3（家具）
カレンの相谈相手	与カレン成为朋友	カレンポートレート2（家具）
ルウの计算を超える者	与ルウ成为朋友	ルウポートレート2（家具）
マヤの毒见役	与マヤ成为朋友	マヤポートレート2（家具）
トニオの饮み仲间	与トニオ成为朋友	トニオポートレート2（家具）
リィナのベビーシッター	与リィナ成为朋友	リィナポートレート2（家具）
ヴィヴィアンの大切な人	与ヴィヴィアン成为朋友	ヴィヴィアンポートレート（家具）
マガシの新たな好敌手	被マガシ承认为宿敌	マガシ・ポートレート2（家具）
ナギサの护卫役	与ナギサ成为朋友	ナギサ・ポートレート（家具）
ヒューガ级のナンパ师	与ヒューガ成为朋友	ヒューガ・ポートレート2（家具）
タイラーの一目置く存在	与タイラー成为朋友	タイラー・ポートレート2（家具）
バスクと同じ属性	与バスク成为朋友	バスク・ポートレート（家具）
クノーの同僚	与クノー成为朋友	クノー・ポートレート（家具）
カーツの理解者	与カーツ成为朋友	キャスターライン（防具・雷45%）
リコの想いを继ぐ者	与リコ成为朋友	リコ・ポートレート（家具）
キズナインフィニティ！	与辅助角色关系亲密	レッドリアカード（投刃・炎35%）
种族を超えた爱を育む者	与パートナーマシナリー关系亲密	PMデバイス GH500（PM用进化デバイス）
ベストパートナー	修改过パートナーマシナリー	アザー・フューチャー（リフォームチケット）
新米部队	EP1故事第2章开始	スケープドール
佣兵部队	EP1故事第3章开始	ウェポンズ・バッヂ铁 10个
热血部队	EP1故事第4章开始	カクワネ・ヌイミ（家具）
搜索部队	EP1故事第5章开始	魔石ハートキー 10个
侦察部队	EP1故事第6章开始	魔石イリティスタ 10个
游击部队	EP1故事第7章开始	魔石ブラッディムーン 10个
仲良部队	EP1故事第8章开始	魔石ファントムナイト 10个
一流部队	EP1故事第9章开始	ウェポンズ・バッヂ铜 10个
凄腕部队	EP1故事第10章开始	フォトンクリスタル 10个
英雄部队	EP1故事通关	ミカポートレート（家具）
少数部队	EP2故事第2章开始	スケープドール 1个
斥候部队	EP2故事第3章开始	PAフラグメント 10个
隐密部队	EP2故事第4章开始	ウェポンズ・バッヂ银 10个
精锐部队	EP2故事第5章开始	フォトンクリスタル 10个
世界を救った英雄	EP1通常结局达成	ダークネスウィング（ビジュアル插件）
未来を救った英雄	EP1好结局达成	ホワイティルウィング（ビジュアル插件）
少女を救った英雄	EP1真结局达成	クリムゾンウィング（ビジュアル插件）
恶梦を讨ちし修罗	EP2坏结局达成	スティールハーツIII（长剑・冰10%）
使命に生きた英雄	EP2通常结局达成	パープナムウィング（ビジュアル插件）
运命を超えた霸者	EP2真结局达成	ワイナール・ポートレート（家具）
战场のナンパ师	自由任务5回达成	シルフィード（飞刃剑・无0%）
期待の新星	自由任务25回达成	ビッグフィッシャー（光波鞭・光21%）
次期社长候补注目度No.1	自由任务50回达成	ディン・ディ・ベル（弩弓・无0%）
リトルウィングの切り札	自由任务100回达成	セイクリッドダスター（钢拳・冰33%）
グラールの最终兵器	自由任务200回达成	モーニンググローリー（双钢爪・土21%毒Lv3）
狮子奋迅の动き	自由任务300回达成	刃鞭プルガトーリオ（光波鞭・暗30%）
一骑当千の猛者	自由任务400回达成	エンペルアキシオン（片手剑・光30%）
ビギナー	等级达到3	レスタ（PA光盘・Lv1）
ルーキー	等级达到10	グリングリンライン（防具・无0%）
ホープ	等级达到20	フォトンドロップ 10个

称号	达成条件	报酬
リーダー	等级达到30	フォトンクリスタル 10个
チーフ	等级达到40	PAフラグメント 10个
エリート	等级达到50	PAフラグメント 10个
エース	等级达到60	PAフラグメント 10个
ベテラン	等级达到70	PAフラグメント 10个
クイーン	等级达到80	PAフラグメント 10个
キング	等级达到90	PAフラグメント 10个
エキスパート	等级达到100	PAフラグメント 10个
キャプテン	等级达到120	PAフラグメント 10个
ヒーロー	等级达到140	PAフラグメント 10个
カリスマ	等级达到160	PAフラグメント 10个
アルティメット	等级达到180	PAフラグメント 10个
レジェンド	等级达到200	フォトンフィールド（ビジュアル插件）
怒れる战士	战士等级达到10	フォトンドロップ 50个
旋风の斩击者	战士等级达到20	フォトンクリスタル 50个
冲击の破坏神	战士等级达到30	フォトンスフィア 50个
一刀两断の凄腕剑士	战士等级达到40	エクステンドコード∞ 1个
恶鬼罗刹の狂战士	战士等级达到50	エクステンドコード∞ 1个
华丽なる暗杀者	枪手等级达到10	フォトンドロップ 50个
魔弹の狙击手	枪手等级达到20	フォトンクリスタル 50个
战场の核弹头	枪手等级达到30	フォトンスフィア 50个
岚の超电磁炮	枪手等级达到40	エクステンドコード∞ 1个
疾风怒涛の极大射程	枪手等级达到50	エクステンドコード∞ 1个
辉ける道士	法师等级达到10	フォトンドロップ 50个
星灵の代弁者	法师等级达到20	フォトンクリスタル 50个
星灵の守护者	法师等级达到30	フォトンスフィア 50个
星灵の纺ぎ手	法师等级达到40	エクステンドコード∞ 1个
明镜止水の星灵首长	法师等级达到50	エクステンドコード∞ 1个
光速の勇者	勇士等级达到10	フォトンドロップ 50个
疾风なる曲击士	勇士等级达到20	フォトンクリスタル 50个
神速の曲杀者	勇士等级达到30	フォトンスフィア 50个
刹那の曲幻斗士	勇士等级达到40	エクステンドコード∞ 1个
天下无敌のなんでも屋	勇士等级达到50	エクステンドコード∞ 1个
新进气锐	可装备25种C等级武器	ウェポンズ・バッヂ铁 50个
临机应变	可装备20种B等级武器	ウェポンズ・バッヂ铜 50个
变幻自在	可装备15种A等级武器	ウェポンズ・バッヂ银 50个
英俊豪杰	可装备10种S等级武器	ウェポンズ・バッヂ金 50个
转生者	1个角色1回转生	フィナーレオブジェ（家具）
运命の转生者	1个角色2回转生	フィナーレオブジェ（家具）
传说の转生者	1个角色3回转生	フィナーレオブジェ（家具）
最强の转生者	1个角色4回转生	フィナーレオブジェ（家具）
无限の转生者	1个角色5回转生	フィナーレオブジェ（家具）
打击を极めし者	5种技能等级达到30	コズミックパーティクル（ビジュアル插件）
射击を极めし者	5种弹药等级达到30	ブライトネスサークル（ビジュアル插件）
法击を极めし者	5种魔法等级达到30	フラワーアート（ビジュアル插件）
スキルマイスター	全技能习得	PAフラグメント 56个
バレットマイスター	全弹药习得	PAフラグメント 50个
テクニックマイスター	全魔法习得	PAフラグメント 36个
历史を见る者	1个角色游戏10小时以上	宇宙の泉（家具）
历史を书き换える者	1个角色游戏25小时以上	ハシラドケイ（家具）
亚空间が见えた者	1个角色游戏50小时以上	モダン・ウォッチ（家具）
次元の狭间に生きる者	1个角色游戏100小时以上	コックピットチェア（家具）
グラール太阳系に生きる者	1个角色游戏200小时以上	キングスチェア（家具）
历史と共に生きる者	1个角色游戏300小时以上	ギガスアロウ（长弓・暗50%）
时の继承者	1个角色游戏500小时以上	メテオスアロウ（长弓・光50%）
回避の达人	50回紧急回避	ペルパ/レグス（强化插件）
逃げるが胜ち	250回紧急回避	ギイガ/レグス（强化插件）
防御の达人	50回防御	ヘル/マインド（强化插件）
铁壁	250回防御	ギイ/マインド（强化插件）
反射の达人	50回及时防御	ハマノコテ（大盾・无0%）
ブロッキング	250回及时防御	トリニティバッシュ（大盾・炎21%）
反击の达人	50回及时反击	ペルパ/パワー（强化插件）
心眼	250回及时反击	ギイガ/パワー（强化插件）
连击の达人	50Chain达成	ペルパ/ヒット（强化插件）
讨つべし！	80Chain达成	ギイガ/ヒット（强化插件）
コメンテイター	50回发言	ヘル/フォース（强化插件）
集え！话せ！游べ！	250回发言	ギイ/フォース（强化插件）
若きカリスマ	对同伴发出50回指示	ペルパ/レインボウ（强化插件）
总司令	对同伴发出250回指示	ギイガ/レインボウ（强化插件）
保健系	复活其他角色1回	ムーンアトマイザー 5个
救命系	复活其他角色10回	ホワイティルカード（投刃・光50%）
医疗班	复活其他角色25回	レジェネ（PA光盘・Lv22）
卫生兵	复活其他角色50回	レスタ（PA光盘・Lv22）
ナイチンゲール	复活其他角色100回	ピンカルカード（投刃・炎50%）
お客样のためなら死ねる	战斗不能回数达到10回	ヘブンリーリング（ビジュアル插件）
クラッシャー	造成最高伤害超过300	タルラッピーキャノン（榴弹枪・光12%）
バーサーカー	造成最高伤害超过1000	ハルヴァ・テュボーラ（长矛・无0%）
マキシマムアタッカー	造成最高伤害超过2500	ノヴァクラッシュ（大斧・无0%）
デカルチャー	造成最高伤害超过10000	ギガンテスインパクト（大斧・土30%）
ザ・ミリオネア	所持金钱超过10,000,000	金钱フィーバー（PA光盘・Lv30）

称号	达成条件	报酬
金钱フィーバー	在店里购物金额超过10,000,000	セレブティックオーラ（ビジュアル插件）
ハーフマラソン	移动21km	ディバース（PA光盘・Lv1）
フルマラソン	移动42km	ドゥース・マジャーラ（PA光盘・Lv15）
ウルトラマラソン	移动100km	チュウエイジトツシン（PA光盘・Lv20）
ランナーズハイ	移动200km	シソクテンカイザン（PA光盘・Lv25）
エリートランナー	移动300km	トルネードダンス（PA光盘・Lv30）
パフォーマー	完成所有的大厅动作	ハル・ポートレート（家具）
ソードコレクター	收集50%长剑	PAフラグメント 20个
ナックルコレクター	收集50%钢拳	PAフラグメント 20个
スピアコレクター	收集50%长矛	PAフラグメント 20个
ダブルセイバーコレクター	收集50%双头剑	PAフラグメント 20个
アックスコレクター	收集50%大斧	PAフラグメント 20个
ツインセイバーコレクター	收集50%双手剑	PAフラグメント 20个
ツインダガーコレクター	收集50%双小剑	PAフラグメント 20个
ツインクローコレクター	收集50%双钢爪	PAフラグメント 20个
セイバーコレクター	收集50%片手剑	PAフラグメント 20个
ダガーコレクター	收集50%小剑	PAフラグメント 20个
クローコレクター	收集50%钢爪	PAフラグメント 20个
ウィップコレクター	收集50%光波鞭	PAフラグメント 20个
スライサーコレクター	收集50%飞刃剑	PAフラグメント 20个
ライフルコレクター	收集50%长矛	PAフラグメント 20个
ショットガンコレクター	收集50%散弹枪	PAフラグメント 20个
ロングボウコレクター	收集50%长弓	PAフラグメント 20个
グレネードコレクター	收集50%榴弹枪	PAフラグメント 20个
レーザーカノンコレクター	收集50%光线炮	PAフラグメント 20个
Tハンドガンコレクター	收集50%双短枪	PAフラグメント 20个
ハンドガンコレクター	收集50%短枪	PAフラグメント 20个
クロスボウコレクター	收集50%弩弓	PAフラグメント 20个
カードコレクター	收集50%投刃	PAフラグメント 20个
マシンガンコレクター	收集50%机关枪	PAフラグメント 20个
シャドゥーグコレクター	收集50%射导具	PAフラグメント 20个
ロッドコレクター	收集50%长杖	PAフラグメント 20个
ウォンドコレクター	收集50%短杖	PAフラグメント 20个
マドゥーグコレクター	收集50%魔导具	PAフラグメント 20个
シールドコレクター	收集50%大盾	PAフラグメント 20个
灼热の霸者	获得炎属性60%的武器与防具	ガーメントオーラ（ビジュアル插件）
冻结の霸者	获得冰属性60%的武器与防具	ダイヤモンドダスト（ビジュアル插件）
轰雷の霸者	获得雷属性60%的武器与防具	エレクトロハート（ビジュアル插件）
激震の霸者	获得土属性60%的武器与防具	オータムフィールド（ビジュアル插件）
闪光の霸者	获得光属性60%的武器与防具	ラッピーモード（ビジュアル插件）
漆黑の霸者	获得暗属性60%的武器与防具	ブラックハート（ビジュアル插件）
カスタムマニア	进行100回武器强化	ハイパーウェイブ（ビジュアル插件）
グレートエボリューション	进行武器极限强化	エレクトロフィールド（ビジュアル插件）
スーパーエクステンド	进行武器超级极限强化	ブルーフルウィング（ビジュアル插件）
驱け出しランカー	使用1件武器进行武器合成	フユージョンコード 1个
エース级ランカー	使用10件武器进行武器合成	フユージョンコード 3个
スペシャル级ランカー	使用100件武器进行武器合成	フユージョンコード 5个
インフィニティ级ランカー	使用250件武器进行武器合成	フユージョンコード 10个
炼狱剑士	获得レンゴクトウ・エンサ	魔石ハートキー 15个
太阳王	获得サイカ・オモテ	魔石イリティスタ 15个
カーシュ族	获得シネプ・ナスル	魔石ブラッディムーン 15个
天才少女	获得クラーリタ・ヴィサスII	魔石ファントムナイト 15个
世间知らずな剑士	获得スティールハーツII	魔石ハートキー 15个
イケメン社长	获得スキアブレードII	魔石イリティスタ 15个
不死身のリーダー	获得アキシオン	魔石ブラッディムーン 15个
神兽	获得神炮ミコト	魔石ファントムナイト 15个
传说の英雄	获得赤のセイバー	ウエポンズ・バッヂ金 15个
白发公	获得フロウウェンの盾	フォトンコード 5个
クッキングファイター	获得ミディア肉系武器	ジューシーライン（防具・无0%）
ウエポンプロフェッサー	收集50%武器	フユージョンコード 10个
ウエポンコレクター	收集80%武器	フユージョンコード 20个
ファッションフリーク	收集50%服饰	フォトンブースター 10个
ファッションコレクター	收集80%服饰	ピンカルウィング（ビジュアル插件）
アーティスト	收集10件角色扮演服饰	フォトンドロップ 25个
ファッションリーダー	收集50件角色扮演服饰	フォトンクリスタル 25个
ベストドレッサー	收集100件角色扮演服饰	フォトンスフィア 25个
カンタービレ	登录5曲到ジュークボックス	ドリームマスター（投刃・炎22%）
ディーヴァ	登录25曲到ジュークボックス	ポロン（长弓・无0%）
クラッド6の有名人	拥有10张パートナーカード	プライベート・バー（リフォームチケット）
クラッド6のアイドル	拥有25张パートナーカード	プライベート・カフェ（リフォームチケット）
クラッド6のトップスター	拥有50张パートナーカード	ハッピー・スコア（リフォームチケット）
クラッド6ツーリスト	完成クラッド6的全难度自由任务	Aフォトンリアクター（家具）
パルムツーリスト	完成パルム的全难度自由任务	パルム・オブジェ（家具）

称号	达成条件	报酬
ニューデイズツーリスト	完成ニューデイズ的全难度自由任务	ニューデイズ・オブジェ（家具）
モトゥブツーリスト	完成モトゥブ的全难度自由任务	モトゥブ・オブジェ（家具）
スイーツパラダイス	发现ナウラの蛋糕屋	フォトンクリスタル 25个
ピザハットデリバリー	发现ピザハット	フォトンクリスタル 25个
ケンタッキーパーティー	发现ケンタッキー	H/N/B/D：カーネルサンダーススーツ（男性用服），C：カーネルサンダーススーツ（男性用パーツ）
英雄はひとりじゃない	复数成员进行组队游戏	H♂/N♂/B♂/D♂：カクワネ着ぐるみ（男性用服），H♀/N♀/B♀/D♀：カクワネ着ぐるみ（女性用服），C♂：カクワネ着ぐるみ（男性用パーツ），C♀：カクワネ着ぐるみ（女性用パーツ）
战友の绊	联机模式下累计10次自由任务or完成EX任务	ハッパ（长杖・土24%）
约束の绊	联机模式下累计25次自由任务or完成EX任务	フォトンクロー（钢爪・无0%）
历战の绊	联机模式下累计50次自由任务or完成EX任务	ネイクロー（钢爪・炎21%）
魂の绊	联机模式下累计100次自由任务or完成EX任务	サイレンスクロー（钢爪・冰41%）
仲间の绊	网络联机模式下累计10次自由任务or完成EX任务	サンバマラカス（双短铳・无0%）
友情の绊	网络联机模式下累计25次自由任务or完成EX任务	ブラックメテオーラ（长枪・暗33%）
胜利の绊	网络联机模式下累计50次自由任务or完成EX任务	ホワイトミーティオ（长枪・光21%）
平和の绊	网络联机模式下累计100次自由任务or完成EX任务	クリムゾンノヴァ（长枪・炎18%）
ルーキーウィングス	无限任务5回达成	フユージョンコード 1个
エースウィングス	无限任务10回达成	フユージョンコード 2个
ベテランウィングス	无限任务25回达成	フユージョンコード 3个
カリスマウィングス	无限任务50回达成	フユージョンコード 5个
レジェンドウィングス	无限任务100回达成	フユージョンコード 10个
インフィニットウィングス	无限任务200回达成	フユージョンコード 20个
称号マスターへの第一步	去ビジフォン取得称号	AMF对SEEDライン（防具・暗25%）
やればできる子	完成全部训练任务	レスタ（PA光盘・Lv11）
街の救世主	达成クライアントオーダー10回	マスターシステム（射导具・土17%）
リトルウィングの救世主	达成クライアントオーダー25回	メガドライブ（射导具・暗21%）
星の救世主	达成クライアントオーダー50回	セガサターン（射导具・雷23%）
グラールの救世主	达成クライアントオーダー100回	ドリームキャスト（射导具・光33%）
ルーキー级RPG	任务代码一览5个登录	グリーニルカード（投刃・无0%）
エース级RPG	任务代码一览10个登录	PAフラグメント 5个
ヒーロー级RPG	任务代码一览15个登录	PAフラグメント 10个
アルティメット级RPG	任务代码一览25个登录	PAフラグメント 15个
インフィニティ级RPG	任务代码一览50个登录	ヴィリディアカード（投刃・无0%）
ルーキークリエーター	合成任务代码1回	フユージョンコード 1个
エースクリエーター	合成任务代码5回	フユージョンコード 2个
エリートクリエーター	合成任务代码10回	フユージョンコード 3个
ベテランクリエーター	合成任务代码25回	フユージョンコード 5个
カリスマクリエーター	合成任务代码50回	フユージョンコード 10个
トレジャーハント初心者	Pトレジャー5种中任意获得1种	H/C：魔石ハートキー 10个，N/D：魔石イリティスタ 10个，B：魔石ブラッディムーン 10个
トレジャーハント中级者	Pトレジャー3种集齐1セット	H/C：魔石ハートキー 20个，N/D：魔石イリティスタ 20个，B：魔石ブラッディムーン 20个
トレジャーハント上级者	Pトレジャー5种集齐1セット	マダムノアマガサ（长剑・冰50%）
トレジャーハントの达人	Pトレジャー5种集齐10セット	マダムノヒガサ（长剑・光50%）
デストロイヤー	破坏1000个箱子	フォトンドライヴ（ビジュアル插件）
インテリア爱好家	10回设置家具	モトゥブパパガイ（家具）
マイルームの守护者	100回设置家具	サボテチェア（家具）
いい汤だな……	设置所有澡堂系家具（开启パブリック・バス，设置ジャ・グチ、バス・タブ、オフロ・セット）	ラッピーパスカ・マドグ（魔导具・光25%）
ジャッゴ爱好家	设置所有ジャッゴ系家具（ジャッゴ、ジャッゴの水槽探检、ざぶとんジャッゴ、ジャッゴの冰像、リラックス・ジャッゴ）	ジャッゴ・マドグ（魔导具・暗40%）
夏の风物诗	设置所有和风家具（オキクノイド、ミステリーグレイブ、シシオドシ）	ジャッゴアクテ・マドグ（魔导具・炎30%）
グラールのヒロイン	设置所有女主角们的海报（カレン、エミリア、ヴィヴィアン、ナギサ）	ラッピーアムレ・マドグ（魔导具・冰40%）

称号	达成条件	报酬
グラールのヒーロー	设置所有男主角们的海报（イーサン、ヒューガ、ユート、シズル）	ジャッゴソニチマドグ（魔导具・炎35%）
グラールのナイスレディ	设置所有美人们的海报（ウルスラ、チェルシー、マヤ、ミカ）	ラッピーノエル・マドグ（魔导具・雷20%）
グラールのナイスガイ	设置所有酷男们的海报（クラウチ、マガシ、タイラー、レオ）	ジャッゴアムレ・マドグ（魔导具・暗40%）
种族：ラッピー	设置所有ラッピー系家具（开启ラッピー・ルーム，设置ラッピー・グッグオブジェ、ラッピー・パラルの兄弟、ラッピー・ヌイミ）	ラッピー・マドグ（魔导具・光35%）
种族：カクワネ	设置所有カクワネ系家具（开启カクワネルーム，设置カクワネ・オブジェ、カクワネ・ヌイミ）	カクワネ・マドグ（魔导具・冰35%）
キノコテロリスト	设置所有キノコ系家具（开启バイオ・パニック，设置キノコテーブル、キノコチェア、白キノコのホダ木）	ラッピーラタン・マドグ（魔导具・土30%）
コーディネーター	1回重置房间	センブーキ（家具）
宇宙の匠	10回重置房间	フォトガチャン（家具）
オシャレリーダー	10回换衣	アニャンフラワ（赤）（家具）
オシャレ番长	100回换衣	アニャンフラワ（黄）（家具）
レッツパーティー!	被访问房间3回	ソクテイキ（家具）
宇宙の人气者	被访问房间30回	ヨーガマット（家具）
突击！邻のマイルーム	被访问房间50回	リクライニングチェア（家具）
小夜ちゃんのファン	5回祈祷	クチマネ・ドール（家具）
小夜ちゃんとフレンド	30回祈祷	小夜ちゃんのおおぬさ（投刃・冰20%）
小夜ちゃんは俺の嫁!	100回祈祷	ミヤビセン（飞刃剑・光35%）
到达の证	チャレンジステージ10回通过	コルベトロフ（家具）
荣光の证	チャレンジステージ25回通过	イグニス（双手剑・冰24%）
最强の证	チャレンジステージ50回通过	シルバトロフ（家具）
究极の证	チャレンジステージ100回通过	ゴルドトロフ（家具）
殿堂の证	全职业チャレンジステージ通过	セーフティハート（ビジュアル插件）
明日から本气出す	チャレンジ10回失败	ミステリーグレイプ（家具）
Ra-GOU	チャレンジステージ1通过	コルトバンスーツ（青・灰）
Bu-GOU	チャレンジステージ2通过	コルトバンスーツ（黄・灰）
Ra-ZAN	チャレンジステージ3通过	コルトバンスーツ（绿・灰）
Bu-ZAN	チャレンジステージ4通过	コルトバンスーツ（橙・黑）
Ra-EI	チャレンジステージ5通过	コルトバンスーツ（黑・黑）
Gi-EI	チャレンジステージ6通过	コルトバンスーツ（桃・黑）
Bu-Ei	チャレンジステージ7通过	コルトバンスーツ（赤・黑）
真のチャレンジャー	全チャレンジ120分以内通过	ヒャッカリョウラン（双手剑・光50%）
战斗狂	バトル10回胜利	ダブルセイバー・レブカ（双头剑・无0%）
最强传说	バトル50回胜利	ツインブランド・レブカ（双头剑・冰21%）
百战炼磨	バトル100回胜利	スタッグカットラリ（双头剑・炎23%）
不败神话	バトル200回胜利	クレアダブルス（双头剑・无0%）
カモネギ	バトル10回败北	サンドバッグ（家具）
击坠王	バトル击败敌人100回	オーラフィールド（ビジュアル插件）
征服王	バトル占领エナジーポール100回	スモーキングフィールド（ビジュアル插件）
破坏王	バトル破坏场地30回	セイクリッドクロス（ビジュアル插件）
武王	バトル3连胜	ブロズメダル（家具）
斗王	バトル5连胜	シルバメダル（家具）
霸王	バトル10连胜	ゴルドメダル（家具）
ポイントゲッター	バトル等级为C	コルトバンスーツ（青・灰）
アルピニスト	バトル等级为B	コルトバンスーツ（紫・灰）
バトルエンジェル	バトル等级为A	コルトバンスーツ（白・灰）
デュエリスト	バトル等级为S	バトルトロフ・シルバー（家具）
スペシャリスト	バトル等级为SS	バトルトロフ・ゴールド（家具）
ゴッドバトル	バトル等级为SSS	バトルトロフ・プラチナ（家具）
ファイマスター	战士成绩达到20000P以上	バトルトロフ・ブロンズ（家具）
ガンマスター	枪手成绩达到20000P以上	バトルトロフ・ブロンズ（家具）
マスターフォース	法师成绩达到20000P以上	バトルトロフ・ブロンズ（家具）
ブレイブマスター	勇士成绩达到20000P以上	バトルトロフ・ブロンズ（家具）
コラボマスター	输入密码得到道具	セガロゴ・ライト（家具）
シールドアーティスト	讨伐奥尔加佛罗文时及时防御掉落的剑	フロウウェンの盾（大盾・无0%）
历战のガーディアンズ	继承前作角色记录	Gコロニー・オブジェ（家具）
未来を紡ぎし者	称号30个获得	H/N：雷鸣ノ稲光（ミラージュ插件），C：シュトルムバスター（SUV插件），B/D：ギイガ/スタミナ（强化插件）
荣光を授かりし者	称号100个获得	ライアアックス（大斧・无0%）
全てを超越せし者	称号250个获得	テンイムソウ（双头剑・暗50%）
梦幻之星に生きし者	称号全部获得	インフィニットウィングス（家具）

密码道具汇总

进入个人房间后，在书桌处输入密码，即可得到相应的道具。

道具名称	密码	说明
ブーストオーラ！	8393 9486	《ファン感谢祭ガイドブック》小册子
ファンタオレンジ カスタムスーツ	1464 2880	男性用芬达服
ファンタグレープ	1464 2881	男性用芬达服
ファンタレモン カスタムスーツ	1464 2882	男性用芬达服
	1464 2883	男性用芬达服
	1464 2884	男性用芬达服
	1464 2885	男性用芬达服
	1464 2886	男性用芬达服
	1464 2887	男性用芬达服
	1464 2888	男性用芬达服
ファンタ カスタムパーツ	1464 2889	男性用芬达服
ファンタオレンジ カスタムドレス	4885 4450	女性用芬达服
ファンタグレープ カスタムドレス	4885 4451	女性用芬达服
ファンタレモン カスタムドレス	4885 4452	女性用芬达服
	4885 4453	女性用芬达服
	4885 4454	女性用芬达服
	4885 4455	女性用芬达服
	4885 4456	女性用芬达服
	4885 4457	女性用芬达服
	4885 4458	女性用芬达服
ファンタ カスタムモデル	4885 4459	女性用芬达服
スキアブレード！	2006 0831	冰属性限定最高60%（修格的片手剑）
スティールハーツ！	2011 0224	随机属性最高60%（渚的长剑）
ニワンゴオブジェ	2006 1212	NICO联动家具
ファンタ自动贩卖机	7766 6212	家具芬达贩卖机
イエローマンジャージ	9567 1150	男性用／服
イエローマンジャージ	9567 1151	男性用／パーツ
イエローマンジャージ	9567 1152	女性用／服
イエローマンジャージ	9567 1153	女性用／パーツ
イエローマンジャージ	2474 7066	カーネルサンダース像肯德基上校家具
コラボアイテム	2525 4649	NICO家具摆设
刚剑アンカーフック	9656 2381	武器
Vジャンプバレッタ	5262 5899	武器
初音ミク.ポートレート	2007 0831	家具摆设
镜音リン.ポートレート	2008 0718	家具摆设
镜音レン.ポートレート	2008 0719	家具摆设
巡音ルカ.ポートレート	2009 0130	家具摆设
メイコ.ポートレート	2004 1105	家具摆设
カイト.ポートレート	2006 0217	家具摆设
キャス子ちゃんグレネード	1998 1127	榴弹炮
镜音レンスーツ	3511 3951	Vocaloid衣服男性用パーツ
镜音レンスーツ	3511 3950	Vocaloid衣服男性用服装
镜音リンドレス	3484 7241	Vocaloid衣服女性用パーツ
镜音リンドレス	3484 7240	Vocaloid衣服女性用服装
巡音ルカドレス	9469 2491	Vocaloid衣服女性用パーツ
巡音ルカドレス	9469 2490	Vocaloid衣服女性用服装
ルカのマグロ	8391 0200	Vocaloid武器大剑
リン.レンロードローラー	8918 2672	Vocaloid武器拳套
ファミ通デンドウブレード	8320 8320	Famitsu大剑
ポリタンナッコオ	3321 8613	—
グレンラガンセット	5183 1140	《天元突破》男性用パーツ
ギガドリル	5183 1141	《天元突破》（钢爪）
グレンブーメラン	5183 1142	《天元突破》（飞刃剑）
テレビさん	9800 9800	周刊多罗电视（榴弹枪）
テレビさん	9803 9803	周刊多罗电视
シンジ	2302 8610	服装
シンジ	2302 8611	パーツ
レイ	1539 4200	服装
レイ	1539 4201	パーツ
マリ	8154 8430	服装
マリ	8154 8431	パーツ

作为系列最新作，《G世纪 世界》本作无论战斗画面、收录作品数还是系统改进上都十分出色，绝对是PSP上不可多得的佳作，不论你是机战饭、高达饭、还是SLG饭，笔者都诚意向你推荐这款作品，特别是高达饭，现在又可以在游戏中挖掘原作黑历史了……

文 酷洛洛

SLG

SD高达G世纪 世界			
SDガンダム Gジェネレーション ワールド			
NBGI	2011年2月24日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

游戏菜单一览	
编成	队伍配置、机体研究与开发内容
ワールドツアー	选择战斗关卡
ユニットコレクション	机体图鉴
ギャラリー	资料阅览室
オプション	设置
データ通信	联机通信
セーブ/ロード	保存/读档

编成菜单一览	
グループ编成	对队伍的机体、战舰、角色进行综合配置
ユニット研究	机体的开发、设计、交换
キャラクター育成	角色育成界面
マイキャラクター作成	创建自建角色
捕获整理	对捕获回来的机体进行回收（确保）或分解
各种リスト	管理所持机体、角色、战舰以及OP插件

大师角色（Master character）



完成EX00、01、02、03时，玩家可以选择一名大师角色作为舰队的初期大师机体。这些角色均为各《高达》作品中的主人公或主要对手。大师角色都会配备一台他们在原作中驾驶的机体，不过均为廉价版（BASIC标识），这些廉价机体的武器和性能都会略逊于原版，但只要通过升级就能开发出相应的原版机体。

机体&战舰能力解说

能力值	解说
Lv	机体目前的等级，战舰与敌方单位不会显示
体型（SIZE）	体型从大至小的顺序为XXL>XL>L>M>S，其影响到战舰的承载格数以及特定攻击的伤害浮动
EXP	升级必要的经验值，右则为最大经验值，当左侧的当前经验值达到最大经验值时，机体就会升级
SCOREPOINT	击坠该机体时所得的点数，只限敌方表示
HP	机体的耐久值，HP为0时机体就会被击坠
EN	机体的能量值，所有武器和部分技能都会消耗EN，当EN为0或不足时将无法攻击，这时需要回到战舰进行补给
攻击力	该数值越高造成的伤害越高
防御力	该数值越高受到攻击时造成的伤害越小
机动力	机体的回避能力，数值越高被攻击时回避率越高
移动力	机体的移动距离，实际移动距离会受地形适应等级而浮动
地形适性	根据宇宙、空中、地上、水上、水中，共分为D（−5）、C（−3）、B（−1）、A（0）、S（+1）共5个等级，最终移动力=移动力+适应等级修正，显示“−”时代表机体无法在该地形移动。
WEAPON DATA	机体使用的武器数据
TEAM MEMBER	机体所属舰队的大师机体及小队一览；只有在战舰于据点准备时会表示
CAPTURE CASE	表示当前战舰捕获的敌机数目
OPTION PARTS	表示当前机体安装的OP插件

适应力等级影响

每台机体都分别对应宇宙、空中、地上、水上、水中的移动适应力，分为D、C、B、A、S共5个等级，最终移动力=移动力+适应等级的移动力修正，因此适应等级会直接影响机体的移动距离，以下为各等级的对应移动力修正。

适应等级	移动力修正
S	+1
A	0
B	−1
C	−3
D	−4
−	无法移动

角色能力解说

能力值	解说
Lv	角色当前的等级，自军以外的角色不表示
EXP	升级必要的经验值，右则为最大经验值，当左侧的当前经验值达到最大经验值时，机体就会升级；自军以外的角色不表示
MP	角色的气力值，影响角色的攻击、防御、武器以及各种战斗行动，左侧为当前值、右侧为最大值，下方为情绪槽。
射击	提高后射击系武装的命中率上升
格斗	提高后格斗系武装的命中率上升
反应	提高后被敌人攻击时回避率上升
守备	提高后受到攻击的伤害减少
觉醒	提高后觉醒系武装的命中率及伤害上升；同时也影响所有攻击的命中与回避率
指挥	提高后角色的指挥范围上升
魅力	提高后获得经验值增加

队伍编成（グループ编成）

出击前玩家需要整备属于自己的战舰队伍，一个完整的队伍是由战舰（WAR SHIP），大师机体（MASTER）以及小队机体（TEAM）3部分组成。

大师机体

大师机体是队伍的主力，在于其指挥范围内的所有我方未行动机体，都能为其展开支援行动，且最多支援数量为7个，同时大师机体每一回合都会恢复一定的HP和EN。大师机体在队伍的职责相当于核心主力，配置队伍时大师机体往往由全队中较强的机体和角色担当。此外大师机体对机体并没有体积限制，因此大师机体也适合使用一些大型机体。

小队机体

每个小队会占用战舰的4个格位，最多可由4个单位组成，队列的第一名是小队的队长。机体的体积会影响到小队成员数量，若机体体积为XL，那将会占据小队的2个各位XXL则占据3个，虽然XL、XXL的机体在某方面虽然比较小体积的机体要强，但其占据格数也相较多，配置时玩家需要仔细考虑。

战舰

战舰以及舰桥成员（ブリッジクルー）需要在战斗开始时进行配置，虽然除舰长以外的舰桥成员即使没有配置也可以出击战舰，但由于每个成员都有其作用，缺少的情况下会导致战舰能力下降，所以一般情况都推荐全员配置后再出击。

舰桥成员影响能力一览	
舰长	反映角色的射击、格斗、反应、守备、觉醒、魅力、指挥值。
副长	反映角色的射击、格斗、反应、守备、觉醒值。能力提升后可补足舰长的能力值。
通信	反映角色的射击值。能力提升后战舰命中率提高。
操舵	反映角色的反应值。能力提升后战舰回避率提高。
整备	反映角色的守备值。能力提升后战舰以及其收纳的机体HP回复量上升。
GUEST（ゲスト）	反映角色的魅力值。能力提升后战舰以及其同小队机体获得经验上升。

战斗解说

角色育成（キャラクター育成）



在战斗中获得ACE POINT后，角色可以在此通过消耗点数提高能力以及学习技能，包括技能等级在内，每一项能力提升一个阶段，所消耗的ACE POINT会逐渐增多，封顶为100点。此外角色的可升级技能最高为10级，能力数值除觉醒为100外，其余最高均为99。具体角色技能效果请参照“全角色技能效果一览”

机体研究（ユニット研究）

开发

当机体到达一定等级后，就可以开发新机体。每台机体都具有自己的开发路线，达到一定等级后原来显示为黑影的机体路线就会开放。注意开发后的新机体会变回为1级。另外并不是所有开发路线都是往更高等级的机体发展，一些机体强化到最高等级形态时，开发路线会出现倒退，开发前玩家应适当对比开发前后的参数，以开发出适合自己的机体。各机体开发路线请参照“全机体开发一览”

设计

利用玩家当前拥有的机体进行固有配对，会设计出新机体的生产图纸，之后可以生产相应机体。利用设计可以泛生出当前机体开发路线上所无法开发的机体。设计界面中玩家还可以使用全设计的指令，可以将当前匹配的机体罗列出来。各机体研究配对请参照“全机体设计一览”

交换

当机体2级之后就可以进行交换，支付一定金钱后就能交换出与当前机体路线完全不同的机体，交换所得的机体均为1级，同时该机体也会进入生产列表。用于交换的机体等级的提高，得到机体就会越珍贵，因此要交换到性能强大的，练级是必不可少的。交换机体种类与当前机体数值挂钩，通过OP插件调整机体参数，例如增加攻击、防御、EN等，也可以改变交换机体的种类。注意一旦交换后，原机体身上的OP插件会跟随消失。

OP插件（オプションパーツ）

OP插件是游戏中可以起到提升机体能力给予机体特殊效果的作用。OP插件共分为“MS（机体用）”，“WS（战舰用）”，“共通”三种类型，随着完成任务，可购买的插件就会逐渐增加，部分强力的OP插件甚至需要二周目才可以购买到。具体OP插件作用请参照“全OP效果一览”。

机体等级与强化

在战斗中击坠敌机就可以获得相应的经验值，从而升级。每次升级时，机体都会获得一定数量的能力点数（AP），玩家可以自由分配到HP、EN、攻击力、防御力、机动力、移动力共6个能力值中，当分配点数加满相应经验条是该项数值提升。机体最高等级为99，随着等级上升，获得的AP以及提升后增加的数值也会相应提升；而当某一数值提升至一定次数，所需点数也会增加。因此玩家在什么等级重点提升哪些数值，会对机体LV99时总提升能力造成一定差异。

机体等级对应获得的AP点数一览

LV	获得AP	LV	获得AP
2～5	3	63～65	19
6～9	4	66～68	20
10～13	5	69～71	21
14～17	6	72～74	22
18～21	7	75～77	23
22～25	8	78～79	24
26～29	9	80～81	25
30～33	10	82～83	26
34～37	11	84～85	27
38～41	12	86～87	28
42～45	13	88～89	29
46～49	14	90～91	30
50～53	15	92～93	31
54～56	16	94～95	32
57～59	17	96～97	33
60～62	18	98	34
		99	35

提升次数对应所需AP一览

提升次数	所需AP
1～5	3
6～10	4
11～15	5
16～20	6
21～25	7
26～30	8
31～35	9
36～40	10
41～45	11
46～50	12
51～55	13
56～60	14
61以上	15

机体等级对应提升数值一览

LV	1～20	21～40	41～60	61～70	71～80	81～99
HP	250	400	550	700	850	1000
EN	2	3	4	5	6	7
攻击力	1	2	3	4	5	6
防御力	1	2	3	4	5	6
机动力	1	2	3	4	5	6

战斗基本操作

光标指向地图	
△	迷你地图
○	系统菜单
×	当前地形效果
START	设置菜单
光标指向机体	
△	单位情报
○	我方机体行动菜单/显示当前地形效果/选择
×	返回/显示机体的移动及指挥范围
SELECT	当前机体图鉴
其他	
□+L/□+R	切换单位（默认，可自设快捷键）
×+L/×+R	无效果（默认，可自设快捷键）
SELECT+START+L+R	软复位

系统菜单一览	
パス	结束我方回合
胜败条件	显示胜利与失败条件
ブレイクトリガー	显示破坏关键和挑战任务的条件
捕获リスト	显示当前战舰捕获的机体
部队情报	显示当前各势力的单位情报
ギブアップ	放弃任务
情报表示	切换当前单位的显示情报，可选择显示HP/EN，或显示最大连续行动次数
MAP移行	切换至于下一个地图
ロード	读档
セーブ	存档

行动指令一览

通常指令	
攻击	对目标展开攻击
移动	当前机体进行移动
确定	待机
回避	在对方攻击时，放弃反击以增加回避率
反击	在对方攻击后可以进行攻击
特殊指令	
防御	装备盾（シールド）的机体可以使用，受到攻击时伤害减轻。
特殊防御	持有特定技能后，受到攻击是能够使用“特殊防御”指令，此时特定伤害大幅减轻或无效化，发动时需要消耗EN
散布	向周围散布米洛夫斯基粒子，敌方向指挥范围（グループ范围）内的我方同组机体进行射击时，命中率下降；效果持续一回合，使用完毕的战舰行动结束
EWAC机能	具有能力“EWAC机能”的机体，发动EWAC后指挥范围内的同小队的我方机体命中率上升
扰乱幕/爆雷	展开光束扰乱幕，使敌方的光束（ビーム）攻击无效化，贯通光束威力减半，效果持续一回合，爆雷效果相同；使用完毕的战舰行动结束
浮游/着地	浮游可以在地图上进行浮空、使用着地后就会降落地面。具备水地形适应的机体在水面时着地会变为“着水”；浮空时将不受地形效果的正负面效果，同时米洛夫斯基粒子的效果也会减少
照射	具有能力“デュートリオンビーム发信机”或装备有“オプションパーツ”的战舰可以使用。在指挥范围内可以为其中一台装有“デュートリオンビーム受信机”或“ハイパーデュートリオンシステム”的机体进行远距离补给，被补给的机体EN完全回复。使用完毕后行动结束
起动	具有“TRANS-AMシステム”发动后全能力上升，部分攻击出现变化，三回合后强制解除，解除回合能力下降
起动（《高达00》战舰单位）	发动时移动力上升，但期间无法进行包括反击在内的一切攻击。一回合后强制解除。解除后可以正常攻击，到下回合前移动力减半
变形	具有能力“变形可能”的机体可以通过变形指令转变形态，使用后行动也不会结束。在战舰内即使行动结束也可以进行变形
パージ	具有能力“パージ可能”的机体使用后会变成另一台机体，同时HP与EN完全回复。若不返回战舰，战场上将无法变回解除前的形态

武器属性

游戏中每种武器都具有其特定属性，伤害的计算也各有不同，而其中部分属性武器在特定防御技能下会出现伤害减少甚至无效，具体伤害减免可参考“机体机能一览”。

武器属性	实际攻击力(不含防御等减免计算)
射击	基本伤害×连发次数
连射	基本伤害×随机修正值（0.8～1.2）
扩散	基本伤害×对手体形修正值（SS=0.7 S=0.8 M=1 L=1.1 XL=1.2 XXL=1.3、XXXL=1.4 战舰=1.3）
格斗	基本伤害×情绪修正值（混乱/弱气=80 普通=100 强气=120 超强气=150 超一击=190）

武器属性	实际攻击力(不含防御等减免计算)
觉醒	基本伤害值×情绪修正值×觉醒修正值(攻击方与防御方的觉醒差×0.25+100)/100
BEAM射击	基本伤害×连发次数
贯通BEAM	基本伤害×连发次数
BEAM连射	基本伤害×随机修正值（0.5～1.5）
BEAM扩散	基本伤害×对手体积修正值
BEAM格斗	基本伤害×情绪修正值
特殊射击	基本伤害×连发次数
特殊格斗	基本伤害×情绪修正值
特殊觉醒	基本伤害值×情绪修正值×觉醒修正值
火炎	基本伤害×随机修正值（0.5～3）
电击	基本伤害
必杀技	基本伤害×必杀情绪修正值（混乱/弱气=80 普通=100 强气=120 超强气=160 超一击=230）
MAP武器	固定伤害，必定命中且无视敌方防御

GUEST机体

在任务中，玩家拥有部队以外的我方剧情机体均为GUEST机体。他们均带有“GUEST”标记，这些角色与机体大多影响着任务中的胜员条件以及破坏关键，这些机体和敌方一样没有等级设定，而任务结束后也不会加入我方队伍。

世纪破坏（GENERATION BREAK）

战斗中通过完成名为破坏关键（BREAK TRIGGER）的特定条件，完成后就会触发世纪破坏这时地图上会出现新敌方援军或相应的我方机体。

挑战任务（CHALLENGE MISSION）



除破坏关键之外，每一话都会存在挑战任务。完成挑战任务后，就会出现相应的SECRET机体作为敌方机体登场。挑战任务的内容基本是在破坏关键的基础上追加特定条件，所以完成挑战任务后，当前的破坏关键也会一同完成。完成挑战任务并完成该话后，任务界面中该话就会出现SECRET标记的勋章。

行动奖励（CHANCE STEP）

当机体以非MAP兵器击坠敌机后，就会获得行动奖励，但每台机体都存在连续行动的次数限制，剩余次数用完后，该回合将无法继续行动，直至下一回合。机体的行动奖励次数取决其角色的等级，角色只有1级的时候最多只能连续行动3次，而每提升10级，行动次数限制就会增加。

指挥范围与支援行动

战舰、大师机体、小队队长机，这三类单位都有其自己的指挥范围，受影响的我方机体间能够展开支援行动，这三个单位的指挥范围在场景中会以不同颜色来区分。

战舰：队伍范围（グループエリア）

在队伍范围内的我方战舰、小队队长、大师机体，对敌方发动攻击时，射程满足下可以获得战舰的支援射击。

敌方投降机体在战舰的队伍范围可以进行捕获，而我方投降的机体在战舰的队伍范围内可以进行救助。

使用照射、散布、爆雷等战舰指令时，以此作为效果范围。

小队队长：领队范围（リーダーエリア）

队伍在内的同小队成员，相互之间可以进行支援、支援反击与支援防御，但无法接受队伍以外成员的支援行动。支援反击最多同时3人进行攻击，支援防御需要具有防御或特殊防御指令的机体才能执行。

大师机体：大师范围（マスターエリア）

在大师范围内的所有我方未行动机体，射程满足下可以为该大师机体进行支援攻击，最多7人。

情绪系统

根据角色MP的百分比，情绪槽状态可以分为蓝色的弱气、绿色的普通和红色的强气，随着角色情绪状态的高涨，部分武器的命中率和攻击力会提升。而角色的性格又会影响这三种情绪状态的百分比分配。角色的性格玩家可以参照右图。当MP变为0或涨满时，角色的情绪就会进入特殊状态。

普通 30% 40% 30%
强气 30% 30% 40%
弱气 40% 40% 20%
冷静 20% 60% 20%
激情 40% 20% 40%
强化 45% 10% 45%
平稳 100%
狂气 100%
ゼロ 80% 20%

特殊情绪状态

混乱：MP变为0时，角色会因混乱状态而无法进行移动以外的一切行动，混乱会随着HP回复而自动解除。性格为“平稳”及“狂气”的角色不会进入混乱状态

超强气：MP达到最大值时，会自动进入超强气状态，命中攻击必定为会心一击（1.25倍伤害）。

超一击：超强气时击坠敌人会进入超一击状态，命中的攻击必定为超级会心（1.5倍伤害），敌机回避攻击或自机受到伤害时会从超一击状态解除至MP最大值的一半。



战斗行动与MP的关系

根据战斗的行动，攻击、防御、回避等动作都会影响角色MP的增减，以下是各行动与MP增减的关系。

我方行动	战况	MP变动
攻击	攻击命中	+20
	击坠敌人	+20
	敌方回避成功	−10
	敌方反击回避成功	无变化
	敌方反击回避失败	−20

我方行动	战况	MP变动
反击	敌方攻击命中	−20
	敌方攻击回避成功	无变化
	我方反击命中	+20
	我方反击击坠敌方	+20
	我方反击被回避	−10
回避	回避敌方攻击失败	−30
	回避敌方攻击成功	+10
防御	敌方攻击命中	−10
	回避敌方攻击	无变化

PINPOINT

虽然战舰HP高，但除了占两格的战舰外，其余战舰都设有名为“PINPOINT”的弱点。当玩家攻击战舰的PINPOINT时会对其造成2倍的伤害，配合超一击会有更为可观的输出。

关于捕获



敌方战舰放出机体后，当我方击坠该战舰时，其所属的敌方机体在地图上就会显示“白旗”的图案，这时我方战舰靠近并选择“捕获”一项，就能将战舰指挥范围内的投降机体进行捕获。捕获的机体会占据战舰的捕获位置，位置满后将无法继续捕获，这时可以查看战舰情报对当前捕获机体进行调整。完成任务后就可以在捕获整理界面中对捕获的机体进行处理。

当我方战舰被击坠的时候，其已出击的所属机体同样会进入投降状态。这时我方的其余战舰靠近至指挥范围内，就能通过“救助”指令重新回收，救助后的机体会占据出击位置，并非之前的捕获位置，且被救助的我方机体可以重新出击。

多目标锁定

右下角会标有“LOCK”标识的武器，在射程范围之内可以同时攻击多个目标，其下方会标有最多锁定的机体数。这类武器在清理复数敌机时效果出众。多目标锁定的首要攻击对象为第一个锁定的机体，战斗回合中只有该机体可以对玩家进行反击（援护行动除外），而行动奖励也是取决于该机体是否被击坠，与其余被锁定的机体无关。

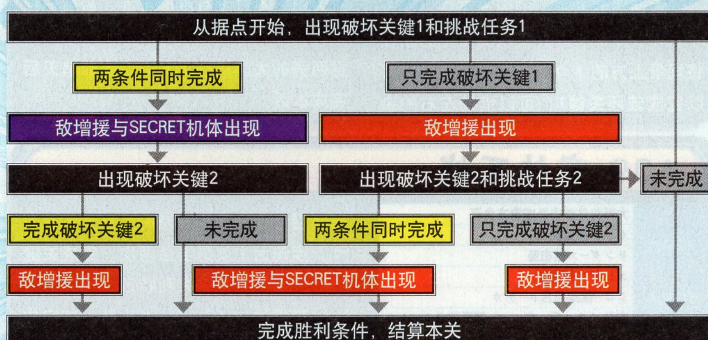
ACE POINT奖励

任务结算时，系统会统计参战角色在本话中通过击坠敌机所获得的ACE POINT，排名前三的的角色将会获得额外的ACE POINT。当前三出现并列的情况时，并列的角色可以同时获得奖励。在战斗中玩家可以通过击坠机体来调整至多名角色排名并列，这样在结算时就能同时获得ACE POINT奖励了。

全任务攻略

注意游戏中的挑战任务2只有在挑战任务1未完成后才出现，不论完成挑战任务1还是挑战任务2，其相应的SECRET机体都是相同的，因此玩家在游戏中即使无法完成挑战任务1，也可以通过挑战任务2来弥补收集勋章的机会。

▶▶▶ 任务流程示意图



序章

EX00 欺かれた世界

胜利条件	敌方全灭
失败条件	无
破坏关键	无
挑战任务	无
任务奖励	无

刚进入游戏玩家将控制刹那为首的天人组织成员以及独角兽高达（ユニコーンガンダム）与吉翁军展开战斗，第二回合敌方会出现大批增援，其中包括权天使高达（アルケーガンダム）以及须佐之男（スサノオ），不过我方增援的强袭自由高达（ストライクフリーダムガンダム）用一发MAP兵就将敌军清掉一大半……同时无限正义高达（インフィニットジャスティスガンダム）也一同在后场出现。本话没有任何难度，玩家可以在这里熟悉一下系统和操作，全灭敌方后序章结束，游戏也正式拉开帷幕。

STAGE A

A01 木马 出航ス！

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ホワイトベース被击沉
破坏关键1	アムロ击坠シャア
挑战任务1	一回合内アムロ击坠シャア
破坏关键2	カミユー击坠ジェリド
挑战任务2	2回合内カミユー击坠ジェリド
SECRET机体	ガンダム试作2号机×1
可捕获机体	ティエレン宇宙型×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
5000	5000	5000	10000	+50	+40	+30

推荐触发挑战任务1，避免因触发挑战任务2导致SECRET机体在下方的GUEST机体附近出现。这里可以利用凤凰0式（フェニックス・ゼロ）的支援攻击。借助击坠扎古Ⅱ（ザクⅡ）的行动奖励让凤凰0式停留在其四连发BEAM射击够得着シャア的范围。然后让我方队员借助凤凰0式的支援攻击重创シャア，最后让アムロ补刀即可。完成关键1后ホワイトベース下方会出现友军的クワトロ以及カミユー，敌方则是ジェリド率领的杂兵小队。SECRET机体的GP02（ガンダム试作2号机）不会使用核弹攻击，且其余武器射程超过3，可以利用其攻击范围盲点拉开距离攻击。完成关键2后地图上方会出现ソーマ率领的铁人小队，其中实力较强的铁人桃子（ティエレンタオツー）距离2时只能使用威力较低的机枪，因此在该距离攻击会比较安全。

A02 崩坏の大地

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アークエンジェル被击沉
破坏关键1	キラ与アスラン交战
挑战任务1	两回合内让キラ与アスラン交战
破坏关键2	ロウ击坠两台ジン
挑战任务2	两回合内ロウ击坠两台ジン
SECRET机体	ヴァル・ヴァロ×1
可捕获机体	ジム・クウエル×4

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
5000	5000	5000	10000	+50	+40	+30

让キラ不断往左推，第二回合必定能与アスラン交战，由于アスラン机体有实弹伤害减免，推荐用BEAM系武器。完成关键1后ロウ会驾驶红色异端（アストレイ レッドフレーム）在场景右方出现，同时有两台ジン作为追兵。攻击SECRET机体时要保证有1以上的距离，避免被威力高达5000的近距离攻击打到。为完成关键2可以将战舰朝右转，用MAP兵器轰一下ジン再让红色异端补刀。完成关键2后的敌方援军中有两台战舰，其中分别有两台ジム，不妨前去捕获。

A03 天使降临

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
破坏关键1	刹那击坠コーラサワー
挑战任务1	刹那以超一击状态击坠コーラサワー
破坏关键2	ウッソ击坠ガリー
挑战任务2	ウッソ以超一击状态击坠ガリー
SECRET机体	ガンダムシュピーゲル×1
可捕获机体	エアリーズ×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
5000	5000	5000	10000	+50	+40	+30

要完成挑战任务1，就要让刹那不断击坠机体以提升MP，而挑战任务2也是相同的道理。让刹去补刀击坠四台机体就可以达到超一击状态，再让刹那以超一击坠コーラサワー即可完成关键1和挑战任务1。这时我方ウッソ驾驶V高达（Vガンダム）在地图上方遭到敌方围攻，要让其尽快与我方部队会合。SECRET机体镜高达（ガンダムシュピーゲル）攻击和回避都较高，不过射程3以上是攻击盲点，用命中较高的机体拉开距离集中解决即可。用ウッソ击坠ガリー后完成破坏关键2，这时敌方的ゼクス带领OZ小队从在地图上方出现，其托鲁基斯（トールギス）的弱点是没有2距离的攻击，玩家可以利用这点上前进攻。紧随其后的运输机收纳了三台エアリーズ×3，不妨上前捕获。

A04 追われる者たち

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	サンダース被击坠
	テンプテーション被击坠（世纪破坏1）
	天鹿被击坠（世纪破坏2）
破坏关键1	サンダース到达指定区域
挑战任务1	サンダース无伤到达指定区域
破坏关键2	テンプテーション到达指定区域
挑战任务2	シロー击坠アイナ后让テンプテーション到达指定区域
SECRET机体	ガンダムXディバイダー
可捕获机体	ハイザック×2

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
5000	5000	5000	10000	+50	+40	+30

初期敌军都是一堆扎古Ⅱ，战舰上前放出主力部队即可一回合全清前方的追兵，然后サンダース的ジム就可以慢悠悠地逃到退避区域了。由于触发世纪破坏1后ブライト身处的宇宙客机会遭到泰坦斯军队的袭击，该客机没有任何武器，因此推荐在完成关键1前可将我方战舰调头到右方，客机出现后就可以承载主力部队快速上前了，注意回避敌方梅萨拉（メッサーラ）的8连发导弹，全中的话伤害极大。SECRET机体的X高达（ガンダムX），攻击和命中都较高，不过HP并不高，用大师机体配合多人支援攻击不难将其秒杀。完成关键2时地图左方再次出现需要支援的客机"天鹿"，一旦被击坠就会任务失败，应在之前将部分机体转移至左边。第二批敌方援兵HP相对较高，且具有8连发武器，不过射程只有4，可以拉开至5距离合力解决。



A05 招かれざる者

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ソシエ或メシェー被击坠（世纪破坏1）
	ジョルジュ被击坠（世纪破坏2）
破坏关键1	ロラン击坠ポウ
挑战任务1	ロラン三回合内击毁ポウ
破坏关键2	ロラン击坠ゲモン与ヤザン
挑战任务2	ロラン在同一回合内击坠ゲモン与ヤザン
SECRET机体	ヒルドルブ×1
可捕获机体	ガザC×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
5000	5000	5000	10000	+50	+40	+30

下方三台ヴォドム攻击力都十分高。让ロラン的∀高达（Aガンダム）击坠中央由ポウ驾驶的ヴォドム就会完成破坏关键1，这时我方会增援两台カプル。破坏关键2的目标是两台ゲゼ，其连携攻击伤害非常高，但由于他们没有远程武器，只要不靠近就毫无难度。完成关键2后地图上方会出现友军的玫瑰高达（ガンダムロース）以及敌方约翰牛高达（ジョンブルガンダム）带领的一批敌军，注意约翰牛高达那4～8射程、且命中极高的BEAM射击，应在3射程以内近身攻击，这样他就只能以机关炮反击了，同时留意他的MAP武器，若HP不足4000会遭到秒杀。

完成挑战任务1后地图上方出现SECRET机体ヒルドルブ，若完成挑战任务2则出现在下方，别看他长得像坦克，其最大射程达到8，远近攻击力都很高，由于其距离4时只能用机关炮攻击，因此这是我方最佳的攻击距离。



A06 エンドラの骑士

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アーガマ被击沉
破坏关键1	ジュドー击坠マシュマー
挑战任务1	ジュドー两回合内击坠マシュマー
破坏关键2	ムゥ击坠クルーゼ
挑战任务2	ムゥ无伤状态下击坠クルーゼ
SECRET机体	ケンプファー×1
可捕获机体	ガザD×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
5000	5000	5000	10000	+50	+40	+30

刚开局我方的アーガマ战舰无法移动，由于下方敌机较多，应适当到下方支援，而アーガマ则可以在每回合开始使用散布以降低敌方的射击命中。完成关键1的要点和之前差不多，先让主力部队上前给予重创，然后让ジュドー对マシュマー补刀，这里注意マシュマー机体1～2射程的武器威力较高，尽量不要近距离攻击。

完成关键1后地图上方会有クルー带领的ジン部队，同时我方ムゥ会在上方增援。让ムゥ击坠クルー完成关键2后，地图两侧会出现敌方的死亡先锋部队，注意其机体普遍机动性较高。SECRET机体的京宝梵（ケンプファー）攻击力十分高，但HP较低，用支援攻击一口气击坠即可。

A07 新たな歪み

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ティエリア被击坠
破坏关键1	3回合内破坏所有的オートマトン
挑战任务1	2回合内破坏所有的オートマトン
破坏关键2	大师机体击坠マレット
挑战任务2	大师机体击坠ユイマン、リリア、ギュスター后再击坠マレット
SECRET机体	ギャン×1
可捕获机体	リック・ドム×3、トーラス×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
5000	5000	5000	10000	+50	+40	+30

初期敌方的オートマトン多达18台，幸好防御力较低，要完成挑战任务1的话，就要多利用击坠机体的行动奖励，同时非大师机体不要忘记适时回复战舰的EN。完成关键1后下方出现敌方增援，关键2的目标机体是マレット驾驶的专用アクトザク，由于其射程4后是攻击盲点，用5射程的武器可以让他无法反击。若玩家无法完成挑战任务2，则可以先击坠ユイマン、リリア、ギュスター，再集中攻击マレット，同样可以获得挑战任务奖励。SECRET机体是マ・クベ驾驶的强人（ギャン），其射程2是攻击死角，大家都懂的……

完成关键2后出现新地图，对我方机体选择"前面/奥面"就可以到达另一个地图。敌方援军为ヒロー以及クロトワ带领的トーラス部队，ヒロー的ヴァイエイト高威力武器射程时3～6，我方近距离攻击会较为有利。



A08 Gファイト！开幕！

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
破坏关键1	ドモン使用シャイニングフィンガー击坠ネロスガンダム
挑战任务1	2回合内ドモン使用シャイニングフィンガー击坠ネロスガンダム
破坏关键2	ドモン击坠暴走的ブルーディティニー
挑战任务2	ドモン以超级模式（超强气）击坠暴走的ブルーディティニー
SECRET机体	ドム×3
可捕获机体	ジェニス×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
5000	5000	5000	10000	+50	+40	+30

本话需要ドモン的闪光高达（シャイニングガンダム）使用第三招必杀技将场景上方的ネロスガンダム击坠才可以完成破坏关键1，可以借助左右的杂兵赚取连续行动奖励，让主力部队重创ネロスガンダム，然后再让闪光高达补刀，一回合内即可解决问题。完成关键1后地图左、右、下方出现大量杂兵，更有两台敌方战舰，勿忘捕获里面的机体；同时蓝色宿命1号机（ブルーディティニー）以第三势力在场景下方出现，无差别地攻击敌我双方，用闪光高达将其击坠完成关键2。本话的SECRET机体是"黑色三连星"的大魔（ドム）三人组，不过没有难度可言。最后一批敌方援军中除中间的イーゲル外还要留意两旁的大型机ウォドム，全部消灭后完成本话。

A09 密林死线

失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	カレン被击坠
	サンダース被击坠
	エレドア被击坠
破坏关键1	シロー摧毁四台トーチカ
挑战任务1	击坠ノリス后，由シロー摧毁四台トーチカ
破坏关键2	シロー击坠ニムバス
挑战任务2	シロー以超一击状态击坠ニムバス
SECRET机体	サーシェス专用AEUイナクトカスタム
可捕获机体	ザクⅡ×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
5000	5000	5000	10000	+50	+40	+30

敌方的炮台（トーチカ）射程达到12格之远，而且有不少射程达到6的机体，从中间进攻会非常吃亏，所幸本次的挑战任务没有回合限制。若要完成挑战任务1，建议让大师机体从侧边绕道击坠ノリス的老虎特装型（グフカスタム）后，然后让シロー的Ez8（ガンダムEz8）击坠4个炮台；而选择挑战任务2的玩家就需要给Ez8蓄MP了。

注意坦克形态的マゼラ・アタック破坏后会变成飞机形态的マゼラ・トップ，换句话说就是要杀两次。完成关键1后上方会出现伊夫利特改（イフリート）带领的ハイ・ゴッグ小队；若完成挑战任务，上方还会出现SECRET机体，该两台敌机都装备多发型导弹武器，进攻时应尽量选择机动性较高的机体。

完成关键2后地图最上方会出现武装要塞以及大批敌兵，驻守其中的ゲルズゲーHP达41700。炮台虽然射程极远，但在射程3以内均为死角，移动力较高的机体可以借助行动奖励一口气上前用格斗攻击进攻。



A10 オペレ-ション・メテオ

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	カトル、トロワ、ウーフェイ被击坠（世纪破坏1）
破坏关键1	4回合内破坏所有シャトル
挑战任务1	2回合内破坏所有シャトル
破坏关键2	ヒロー击坠グラハム
挑战任务2	击坠ハワード、ダリル后，由ヒロー击坠グラハム
SECRET机体	ライブザクウォーリア×1
可捕获机体	リーオー(地上)×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
5000	5000	5000	10000	+50	+40	+30

本话敌军数量非常多，要有持久战的准备。要完成挑战任务1必须2回合内破坏所有的大型宇航船（大型シャトル），敌方数量众多，到达宇航船前要控制好EN的消耗，不过因加上W高达（ウィングガンダム）和死神高达（ガンダムデスサイズ），我方场上最少都有3台大师机体，不用台担心大师机体走远后缺少战舰的补充。完成挑战任务后出现的SECRET机体就有那么点让人失望——ミーア的演唱会用扎古（ライブザクウォーリア）。

完成关键1后我方剩余的三位《W高达》主人公前来增援，同时敌方也出现大批的AU和OZ势力的机体，左边的グラハム与其小队的支援反击非常厉害，避免夜长梦多，我方也应采取多人支援攻击的方式来将对方逐一击杀，避免遭到反击。

完成关键2后敌方援军为《SEED观星者》的联邦高达三人众，注意漆黑强袭（ストライクノワール）的四连光束，加上敌方增援数量十分多，我方要尽量以小队单位进攻，免得落单而遭受围攻。

AEX 黑い不死鸟

胜利条件	击坠ハルファスガンダム
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
破坏关键1	大师机体击坠シャア
挑战任务1	大师机体5回合内击坠シャア
破坏关键2	大师机体シロッコ
挑战任务2	大师机体5回合内击坠シロッコ
SECRET机体	ザク50×1
可捕获机体	无

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	5000	5000	10000	+60	+50	+40

本话目标的黑凤凰高达（ハルファスガンダム）和身边的两台旋风高达（トルネードガンダム），在其余敌方势力被消灭前不会主动进攻的，玩家可以慢慢清理周围的敌机再集中解决。5回合内用大师机体击坠シャア的沙萨比（サザビー）可完成挑战任务1，由于中间有大量的浮游兵器敌机，避免敌方回合遭受围攻，推荐从左右两边上前再合击沙萨比。关键2的条件和关键1类似，目标是场景下方由シロッコ驾驶的梅萨拉，注意其武器均为多判定，如果之前挑战任务1失败，就这里完成挑战任务2吧。本话的SECRET机体是扎古50(ザク50)，该机HP高、武器可多重锁定，且自带减BEAM的伤害，非常耐打，幸好其2射程是攻击盲点，围攻时尽量一回合内将其击坠，避免下回合扎古50使用MAP兵器。

完成关键2后左右两侧分别出现《V高达》和《高达F91》的敌方部队，敌方增援HP都不高，这时我方也应该有不少机体进入超一击状态了，利用行动奖励逐一秒杀完成不是问题。最后黑凤凰高达没有什么难点，2万HP在的多人支援攻击下完全不堪一击，但最终还是被黑凤凰高达逃走。本话完成后玩家将可以再从历代主角中选择一名大师角色，今后就可以派遣两台战舰队伍参战了。



STAGE B

B01 ルビコン计画

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我军单位全灭
破坏关键1	バーナード击坠クリス
挑战任务1	バーナード在3回合内击坠クリス
破坏关键2	シン击坠アウル、スティング、ステラ任意一机
挑战任务2	シン在アウル、スティング、ステラ脱离コロニ一前击坠其任意一机
SECRET机体	ロト×3
可捕获机体	ザクII改×6、ダークダガ−L×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	10000	10000	20000	+55	+45	+35

本话玩家的主力部队与剧情角色被分开到两个地图。先说殖民星部分，要完成挑战任务可适当利用周围伪装成圣诞老人的炸弹，一个可以减去クリス驾驶的高达NT-1（アレックス）4000HP。宇宙部分玩家要提防敌方的核导弹（核ミサール），它们靠近目标一回合后就会引爆，其靠近时要设法一回合内破坏。

完成关键1后就能从宇宙场景的绿色区域进入到殖民星内部，这时可以派我方主力部队前去增援，但途中要小心入口右边战舰的炮击。若完成挑战任务，就要注意SECRET机体的三台ロト，完成挑战任务1时在扎古Ⅱ下方，2则在上方，避免扎古Ⅱ改被击坠导致任务失败，应让扎古Ⅱ与其保持距离等待我方援军到来后再注意解决。

深渊（アビス）、混沌（カオス）、盖亚（ガイア）高达任意一台被シン击坠后完成破坏关键2，这时宇宙区域会出现サビーネ带来的死亡先锋军，サビーネ的地狱牙罗刹（ベルガ・ギロス）以及地狱牙夜叉（ベルガ・ダラス）弱点是没有2距离的武器。

B02 陨石のあとさき

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我军单位全灭
破坏关键1	ギュネイ击坠アムロ
挑战任务1	ギュネイ两回合内击坠アムロ
破坏关键2	5回合内破坏所有的メテオブレイカー
挑战任务2	4回合内破坏所有的メテオブレイカー
SECRET机体	マンダラガンダム×1
可捕获机体	マヒロー×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	10000	10000	20000	+55	+45	+35

挑战任务难度不大，主力部队一路推上去把アムロ的灵格斯（リ・ガズィ）打成贫血，再让ギュネイ上前补刀即可。完成关键1后卫星内部开启新地图，玩家必须要5回合内将其中所有的炸弹起爆器（メテオブレイカー）破坏才可以完成关键2，其余敌方援军难度并不大，留意中央的イザーク和ディアッカ即可。完成关键2后出击地图的上方出现新区域和新敌军，不过能力同样不高，注意保护我方的フラット即可。SECRET机体曼陀罗高达（マンダラガンダム）完成挑战任务1时在初出击地图出现，2时则在新地图出现，该机命中回避都很高，要用主力机体去应对，攻击时要么在2距离以内，要么在6距离以外，否则被那3～5射程的必杀技反击很容易出现悲剧。

B03 作战は一刻を争う

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我军单位全灭
破坏关键1	ガロード击坠シャギ或オルバ
挑战任务1	ガロード以サテライトキャノン（非MAP兵器）击坠シャギ或オルバ
破坏关键2	ガロード击坠アイナ
挑战任务2	ガロード以サテライトキャノン（非MAP兵器）击坠アイナ
SECRET机体	ノーベルガンダム×1
可捕获机体	ドートレス・ウエポン×4、ドートレス・コマンド×2

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	10000	10000	20000	+55	+45	+35

注意进山谷前上下两侧各有三台ドートレス埋伏，不过都是送分的级别。



完成关键1时地图左方出现以阿普萨拉斯Ⅱ（アプサラスⅡ）为首的敌方增援，而我方增援了是斑豹高达（ガンダムレオパルド）以及空中霸王高达（ガンダムエアマスター）。让ガロード的X高达击坠阿普萨拉斯Ⅱ后就会完成关键2，这里推荐靠近攻击以进入阿普萨拉斯Ⅱ的攻击盲点。将其击坠后《高达00》的座天使三人组作为敌方增援出现，同时敌方的大型机体グランディーネ具有8射程的高伤害武器，但和阿普萨拉斯Ⅱ一样、1～2距离无法反击，同样推荐靠近攻击。本话的挑战任务依然采取补刀战术去完成，SECRET机体是狂战士化的诺贝尔高达（ノーベルガンダム），该机攻击力非常高，但相对防御较低，用主力机的超一击去对付吧。

B04 アルテミスの伞

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击破或我军单位全灭
破坏关键1	ロウ击坠丛云劾
挑战任务1	ロウ使用ガーヘラ・ストレート击坠丛云劾
破坏关键2	プレ与カナード交战
挑战任务2	プレ以超一击状态与カナード交战
SECRET机体	G−3ガンダム×1
可捕获机体	ストライクダガー×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	10000	10000	20000	+55	+45	+35

由于没有时间限制，本话完成破坏关键以及挑战任务都较为轻松。刚开始除蓝色异端（ブルーフレーム）外其余敌机均以埋伏的方式在四周出现，让红色异端将其击坠即可完成关键1。之后地图左上会出现カナード带领的敌方部队，这时我方会增援勇者高达（ドレッドノートガンダム），而蓝色异端也会转为我方，注意普通的光束和实弹射击对カナード的亥伯龙高达（ハイペリオンガンダム）无效，应用特殊射击武器或格斗武装攻击。勇者高达和亥伯龙高达交战后完成关键2，地图上方会出现ゼルガイ与ソーマ带领的GN-X小队，GN−X的整体能力都很平均，尽量用超一击和多人支援攻击对付，敌机全灭后完成任务。



B05 碎られた世界

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击破或我军单位全灭
	シン被击坠
	メテオブレイカー全被破坏
破坏关键1	6回合内保护メテオブレイカー（不全灭）
挑战任务1	6回合内保护所有的メテオブレイカー
破坏关键2	アスラン与ミリアルド交战
挑战任务2	アスラン与ミリアルド交战时击坠ミリアルド
SECRET机体	ブルーディスティニー3号机×1
可捕获机体	ジェガン×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	10000	10000	20000	+55	+45	+35



推荐派出两台战舰分别负责左边和右边的敌兵，即使一回合内全灭敌兵也不成问题，但如果要完成挑战任务1，在第七回合前就不能全灭敌机，因此玩家要手下留情。在第2、3、4、5回合时敌方都会出现增援，对应地图位置分别是上、下、左右、左上右上。完成关键1后下方会出现女比安高达（ガンダムエピオン）以及6台トーラス，艾比安高达近战命中和攻击力都十分高，不过攻击距离较短，多用远程武器进攻。完成关键2后敌方援军为ハリソン专用F91为首的地球联邦部队，该F91具有贯通MEAM外所有BEAM系攻击减半的效果，各方面能力都不低，玩家攻击时要以实弹系武器、贯通BEAM或特殊射击为主。

B06 宇宙の蜉蝣

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我军单位全灭
破坏关键1	シーマ击坠コウ
挑战任务1	アルビオン击沉后，用シーマ击坠コウ
破坏关键2	シーマ击坠フォルド和ルース
挑战任务2	シーマ同一回合内击坠フォルド和ルース
SECRET机体	ガンダムF90(フル装备)×1
可捕获机体	ジム×6、ゾンド・ゲー×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	10000	10000	20000	+55	+45	+35

若要完成挑战任务1，就要先击坠GP01Fb（ガンダム试作1号机　フルバーニアン）身后的アルビオン战舰，然后再让シーマ专用勇士M（シーマ专用ゲルググM）击坠GP01Fb，由于我方出击位置正好在アルビオン身后，集中PINPOINT攻击可轻松解决。完成关键1后地图右方会出现高达4、5号机的联邦部队，注意该两机的连协攻击，应及时防御；若要完成挑战任务2，在这可以利用补刀战术让シーマ在同一回合内将4、5号机同时击坠。完成关键2后作为敌方的海盗高达X1、X2（クロスボーン・ガンダムX1、X2）以及其舰队会从另一个场景的左上方出现。SECRET机体的全弹发射威力高达10000，且命中率不低，推荐聚集多台机体在短时间内将其击坠。

B07 溺没の宇宙

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我军单位全灭
	ヨーツンヘイム被击沉
	HLV全灭
	アークエンジェル被击沉（世纪破坏1）
破坏关键1	4回合内保护HLV（不全灭）
挑战任务1	4回合内保护所有的HLV
破坏关键2	大师机体击坠アスラン
挑战任务2	キラ击坠アスラン
SECRET机体	クロスボーン・ガンダムX2×1
可捕获机体	ジム×2、ボール×4、リック・ドムⅡ×3、ザクⅢ×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	10000	10000	20000	+55	+45	+35

本话与B05类似，4回合内保护所有的HLV就可以完成挑战任务，第2、3、4回合敌方会派出增援，场景出现顺序分别为上下、左上右上、左右。四回合过后完成破坏关键1，地图上方出现アスラン带领的扎夫特部队，这时我方要在5回合内保护アークエンジェル。完成关键2后地图上方出现ガトー率领的吉翁舰队，其驾驶的路维・捷露（ノイエ・ジール）血厚攻高，虽然我方这时有强力的GP03-D（ガンダム试作3号机）支援，但毕竟出现的位置正好在反方向，只能充当花瓶，为此我方应先集中火力将其解决。进入路维・捷露攻击范围时若无法将其秒杀，难免会受点伤，该机配有的"Iフィールド"可以减免BEAM伤害，攻击时推荐特殊射击和格斗攻击为主。本话敌方战舰数量众多，可以捕获的机体也十分丰富，不要错过。



B08 狙われた伪装船

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我军单位全灭
	ガランシェール被击沉
破坏关键1	ガランシェール到达指定区域
挑战任务1	ガランシェール到达指定区域前获得4000分
破坏关键2	マリーダ击坠オルガ、クロト、シャニ任意一机
挑战任务2	击沉ネエル・アーガマ改后，マリーダ击坠オルガ、クロト、シャニ任意一机
SECRET机体	キュベレイMk-II(プルツー仕様)×
可捕获机体	ジェガンD型×3、スタークジェガン×1、ストライクダガー×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	10000	10000	20000	+55	+45	+35

本话的场景非常大。ガランシェール会自动向下方绿色的避难区域移动，到达一定位置后，避难点下方就会出现敌方援军。要完成挑战任务1，可以考虑准备一个部队在下方等待敌方增援出现，然后刷分；也可以用自己的战舰去堵路，这样就不怕不够时间赚4000分了，同时注意不要全灭敌方，否则会直接完成任务。完成关键1后敌方援军在下方出现，注意オルガ、クロト、シャニ任意一人被击坠其余两人都会撤退，要完成关键2只能让マリーダ的刹帝利（クシャトリヤ）去补刀。触发后敌方A-Laws的部队会在新场景出现，要注意加迪萨（ガデッサ）和恩普拉斯（エンプラス）的MAP兵器范围，尽量在3距离内展开攻击。

B09 ジャブローの风

胜利条件	敌方全灭
	GUEST机体全体登上アウドムラ
失败条件	大师机体被击坠或我军单位全灭
	クワトロ、アポリー、ロベルト被击坠
	アウドムラ被击沉
	16回合内未满足胜利条件
破坏关键1	カミーユ击坠ジェリド
挑战任务1	カミーユ无伤击坠ジェリド
破坏关键2	大师机体击坠エリク
挑战任务2	击坠アイロス、フリッツ后，大师机体击坠エリク
SECRET机体	コレン・カプル×1、カプル×2
可捕获机体	ジムⅡ×6、アッガイ×6、デスアーミー×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	10000	10000	20000	+55	+45	+35

若要完成挑战任务1，避免高达MKⅡ受伤一开始应将前方的几台杂兵先清除掉。完成关键1后地图上下会分别出现敌方援兵，适当留1机保护好后方的GUEST机体，这时破坏关键2目标转为地图上方，由エリク驾驶的夜战型伊芙利特（イフリート・ナハト），若之前没完成挑战任务1，则先解决アイロス和フリッツ的扎古Ⅱ后再让大师机体击坠エリク。

完成关键2前准备好主战力在场景上方，因为敌方增援包括尊者高达（マスターガンダム）和恶魔高达（デビルガンダム）在内的恶魔军团。恶魔高达大多以アウドムラ为目标，只要其余敌机不一齐攻击，可以热上好几回合，因此可以先清除部分杂兵以及"攻高血不厚"的尊者高达，然后再集中解决恶魔高达，恶魔高达每回合可以恢复15%的HP，若攻击不足就会变成白打。旁边的两个高达头（ガンダムヘッド）各收纳了三台デスアーミー，可以顺便进行捕获。



B10 燃える砂尘

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我军单位全灭
	アークエンジェル被击沉
破坏关键1	キラ击坠フェルド
挑战任务1	击坠10台バク后再用キラ击坠フェルド
破坏关键2	アムロ击坠ラル
挑战任务2	アムロ击坠5台以上的マゼラ・アタック(マゼラ・トップ)后击坠ラル
SECRET机体	ガンダム6号机(マドロック)×1
可捕获机体	バクゥ×3、マゼラ・アタック×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
10000	10000	10000	20000	+55	+45	+35

由于是沙漠地形，陆地适应B以下的步行机体移动会非常悲剧，尽量用可以浮游的机体加快移动吧。敌方的巴库（バク）分配得比较散，要多利用行动奖励以逐一击破。完成关键1后地图上下各出现マゼラ・アタック，其中上方还有ランバ・ラル驾驶的老虎（グフ）以及其带领的扎古部队，我方アムロ的高达也会在アークエンジェル上方出现。本话SECRET机体完成挑战任务1时在下方出现，2时在上方出现，由于没有时间要求，要满足条件还是比较轻松的。完成关键2后阿格利沙（アグリッサ）以及6台AEUヘリオン陆战型号会在地图下方出现，阿格利沙的MAP兵器效果是范围EN减少，推荐用远距离武器进行攻击，一来可以回避它较为高攻的格斗，二来又可以躲避它的MAP兵器。

BEX 奪われた世界

胜利条件	击坠ハルファスガンダム
失败条件	大师机体被击坠或我军单位全灭
破坏关键1	大师机体击坠ギンガナム
挑战任务1	大师机体5回合内击坠ギンガナム
破坏关键2	大师机体击坠ミリアルド和トレーズ
挑战任务2	5回合内大师机体击坠ミリアルド和トレーズ
SECRET机体	デビルガンダムJr.×1
可捕获机体	无

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	10000	10000	20000	+65	+55	+45

和AEX一样，黑凤凰高达与身边的凤凰0式在其余机体全灭前依然不会主动进攻。敌方初期的敌机数目非常多，而且十分集中，有MAP兵器或多重锁定的机体会轻松不少（例如GP02、还有现场的DX高达和零式W），进攻时应优先摧毁前方5台オォドム，否则他们的MAP兵器会让你十分头痛。让大师单位击坠ギンガナム的TurnX（ターンX）后完成关键1，地图上方分别为ミリアルド和トレーズ的部队。完成关键2的敌增援在新地图出现，注意地图间的切换，其中华沙哥高达（ガンダムヴァサーゴ）的MAP兵器虽然只有一格宽度的直线范围，但射程长达12格，移动时注意不要与其站在同一直线。SECRET机体是出现在地图最下方的恶魔高达Jr（デビルガンダムJr.），HP31200且会回复HP与EN，玩家应集中攻击。最后的黑凤凰HP不多，一个超一击即可解决。完成本话后玩家可以再选一名大师角色，配置战舰数目增至3，不过出击最多依然是2台……

STAGE C

B01 ルビコン计画

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
破坏关键1	セレーネ与スウエン交战
挑战任务1	击坠シャムス后让セレーネ与スウエン交战
破坏关键2	セレーネ与カトル交战
挑战任务2	セレーネ与カトル交战时击坠カトル
SECRET机体	ガーベラ・テトラ改×1
可捕获机体	ダークダガーL×4、バタラ×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
15000	15000	15000	30000	+60	+50	+40

刚开始应首要考虑令观星者与大部队汇合，避免其遭到击坠。我方出击的场景中央有台7万HP的战舰，刚好把セレーネ的观星者高达（スターゲイザー）的切换场景位置给占住了，如果不是为捕获机体，可以先将其击坠。也可以让我方主力机利用连续行动奖励清除另一个场景中堵住战舰位置的敌机，然后让大部队与观星者会合。完成关键1后出现了第三势力的カトル，让观星者与其驾驶的零式W高达（ウィングガンダムゼロ）交战可完成破坏关键2，由于零式W高达的攻击力对观星者来说威胁不少，交战结束后应立即让观星者离开其攻击范围。完成关键2后敌方新援军为以ギリ为首的木星帝国军，利用主力机的超一击可轻松解决。本话的SECRET机体为GP04的“马甲机”强化版——红色角马改（ガーベラ・テトラ改），回避虽高但防御很低，不足为患。

C02 イオの嵐

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	マザー・ハンガード击沉
	我方GUEST机体击沉
	6回合内“D.O.M.E.ビット”未全灭
破坏关键1	キンケド击坠エレファンテ
挑战任务1	8回合内キンケド击坠エレファンテ
破坏关键2	3回合内击坠6台D.O.M.E.ビット
挑战任务2	2回合内击坠6台D.O.M.E.ビット
SECRET机体	ガンダム试作3号机×1
可捕获机体	バタラ×6、RFザク×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
15000	15000	15000	30000	+60	+50	+40

エレファンテ离我方大部队非常远，一路进攻时应注意路上导弹的爆炸范围，同时尽量将所有导弹击坠。キンケド的海盗高达X1击坠艾利法蒂（エレファンテ）完成破坏关键1，若要完成挑战任务1，事前最好留一台主力机体在マザー・ハンガード身后，因为SECRET机体GP03D背后出现；如果当时人手不足，则推荐在完成破坏关键2时，有主力机返回后方时再进行挑战任务2，以减少风险。破坏关键2讲求玩家的火力要够足，完成之后地图最右方出现第二批敌方增援，其中的F90虽然攻击数值高，但射程只有4，拉开距离进行远距离攻击就没有威胁可言了，把藏在后方战舰上的RF扎古（FRザク）捕获后就可以尽情将敌方消灭。



C03 マフティ-动乱

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	敌方单位到达目标地点
破坏关键1	レーン与マフテイー交战
挑战任务1	3回合内让レーン与マフテイー交战
破坏关键2	レーン击坠ラカン
挑战任务2	3回合内レーン击坠ラカン×1
SECRET机体	0ガンダム×1
可捕获机体	ドライセン×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
15000	15000	15000	30000	+60	+50	+40

本话以《闪光的哈撒维》剧情展开，任务全程不能让敌方进入场景中央的红色地带，否则会直接宣告任务失败，因此玩家要全力做好防卫工作。完成关键1后敌方增援的扎古III（ザクIII）会在上空地图降落到我方所在场景进行攻击，留意敌机在切换地图后与红色地带的距离，并及时进行拦截。完成关键2后地图上下方各出现4台サーペント，虽然是杂兵但也有1万4的HP，要多借助大师的支援攻击将其秒杀。敌全灭后完成任务。

C04 ガラスの王国

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	カトル被击坠
	ヒイロ被击坠
破坏关键1	4回合内击坠10台ビルゴ
挑战任务1	3回合内击坠10台ビルゴ
破坏关键2	大师机体击坠ヒイロ
挑战任务2	ノイン击坠ヒイロ
SECRET机体	ハイネ专用グフイグナイテッド×1
可捕获机体	ゾロ×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
15000	15000	15000	30000	+60	+50	+40

初期ビルゴ的配置非常密集，该机的特殊防御除贯通BEAM和特殊射击外所有射击系武器对其无效，不过由于没有格斗武器，面对我方格斗攻击会十分无力，可以利用多目标锁定射击机体（如强袭自由）快速杀敌。完成关键1后禁断（フォビドゥン）、灾厄（ガラミティ）、劫掠（レイダー）三高达再度出现，击坠其中一台其余两台依然会跟着撤退，而我方ヒイロ的因艾比安高达的零系统暴走变为第三方角色，这时用大师机体将其击坠可完成关键2。SECRET机体出现的位置在我方大部队的正后方，纯粹是给我方送分的……第二批敌军中多哥拉（ドッゴーラ）的HP多达5万，武器射程远且能多重锁定，应优先解决，旁边的ゲドラフ需要击坠两次才会消灭，不过后面的战舰才是最为棘手，前进时还会对前方机体造成5000点伤害。我方部队虽然加入了V2高达（V2ガンダム）援军，但两者相隔距离实在有点远，依然只有看戏的份。

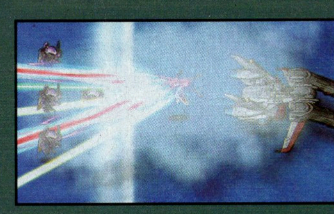


C05 まなざしの先

胜利条件	敌方全灭
	アークエンジェル到达指定区域
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アークエンジェル被击沉
	サイクロプス成功启动（15回合后）
破坏关键1	キラ击坠イザーク
挑战任务1	ムウ击坠クルーゼ后让キラ击坠イザーク
破坏关键2	アークエンジェル与タケミカズチ交战（不可使用MAP兵器）
挑战任务2	アークエンジェル与タケミカズチ交战时击坠タケミカズチ
SECRET机体	ペーネロペー×1
可捕获机体	M1アストレイ(シュライク)×6、トリロバイト×2

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
15000	15000	15000	30000	+60	+50	+40

要完成挑战任务1，需要先让ムウ那台小飞机击坠场景最左侧的クルーゼ专用ディン，再完成关键1的条件，因此要将小飞机其保护好。完成关键1后要让我方的アークエンジェル与场景最右边与战舰“建御雷神（タケミカズチ）”交战才完成关键2，注意途中不能让其他机体堵路，毕竟回合有限。完成关键2后场景右方出现大批敌方增援，如果无法全灭敌军，就要做好让アークエンジェル进入安全区域的准备，否则15回合一过就会宣告任务失败。本话的SECRET机体为《闪光的哈撒维》的佩涅罗佩（ペーネロペー），注意其觉醒武器的射程。



C06宇宙からの狙击

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ニーン ホースJr被击沉
	鱼の骨击沉
破坏关键1	ガウソランド到达指定地点
挑战任务1	ガウソランド6回合内到达指定地点
破坏关键2	五飞击坠トレーズ
挑战任务2	五飞以超一击状态击坠トレーズ
SECRET机体	GNアーマー TYPE-E×1
可捕获机体	ゾロアット×4、マラサイ×4、ハイザック×3、ガルバルディβ×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
15000	15000	15000	30000	+60	+50	+40

时间全费在跑路上的一话，初期敌方数量非常多，而且ガウソランド是自动往指定方向移动的，因此要不断清除前方的敌机，好让其畅通无阻，这样ガウソランド在第6回合会刚好到达目的地，以同时完成挑战任务1。本话的SECRET机体为能天使TYPE-E（GNアーマ TYPE-E），完成挑战任务1时出现地点在ニーン ホースJr后边，触发第一阶段崩坏前可以准备一台主力机在大后方，而完成挑战任务2则在新地图出现，由于其击坠后会分离，因此要击坠两次。完成关键1后的敌方援兵数量依然十分多，破坏关键2的目标、トレーズ驾驶的托鲁基斯Ⅱ射程2是攻击死角；完成关键2后ニーン ホースJr.后方与场景最左出现泰坦斯的大部队（场景再一次被拉长……），这时注意保护好ニーン ホースJr就没多大问题了。



C07战栗の决战島

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
破坏关键1	ドモン以超级模式击坠东方不败
挑战任务1	3回合内ドモン以超级模式击坠东方不败
破坏关键2	7回合内击坠デビルガンダム
挑战任务2	7回合内ドモン击坠デビルガンダム
SECRET机体	吕布トールギス×1
可捕获机体	ベルティゴ×2、ジュラッグ×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
15000	15000	15000	30000	+60	+50	+40

要让ドモン的神高达（ゴッドガンダム）启动超级模式需要其达到超强气状态，让其击倒前面的大批杂兵以蓄满MP，最好蓄到超一击，可以一击秒杀HP达3万的尊者高达。完成关键1后场景下方会出现以毁灭高达（デストロイガンダム）为首的敌方援军；另外本话的SECRET机体为吕布托鲁基斯（吕布トールギス），其射程2的必杀技威力极大，且命中率超高，受到攻击时注意防御。关键2的目标恶魔高达，若过多机体将其包围，有可能遭到其MAP兵器的攻击，幸好只有3000伤害。完成关键2的新敌军是在恶魔高达原来的位置出现帕特利亚（バトゥーリア）以及所属部队，帕特利亚的MAP兵器威力为5000×3，被击中非死即残，尽量一回合内将其解决，攻击时留意其“有线ビーム炮”的射程，站在其左下或右下方的攻击盲点展开攻击，可避免其反击。

C08 メメントモリ攻略战

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ティエリア、アレルヤ、オックオン被击坠
	プトレマイオス2
	メメトモリ成功发射
破坏关键1	プトレマイオス2在6回合内击坠メメトモリ
挑战任务1	プトレマイオス2在5回合内击坠メメトモリ
破坏关键2	刹那在4回合内击坠メメトモリ
挑战任务2	刹那在3回合内击坠メメトモリ
SECRET机体	ザンネック×1
可捕获机体	バーザム×3、ガルバルディβ×6、ビルゴ×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
15000	15000	15000	30000	+60	+50	+40

要完成挑战任务1，需要让我方的剧情战舰“プトレマイオス2”击坠场景左边的卫星发射器。我方主力部队不仅要开路来让プトレマイオス2能够全速前进，还要攻击プトレマイオス2给其留下最后一击，这里还可以利用战舰之间的援护攻击。成功破坏发射器后敌方增援，后面还有一台发射器，这时破坏关键2改为让刹那四回合内破坏新出现的发射器。若完成挑战任务1，路中央还会出现SECRET机体赞尼克（ザンネック）。再次破坏发射器后，场景右方就会出现新增援，敌方的战舰バルジ改HP达6万，MAP兵器的射程非常远，前进时尽量不要靠近轨道，其旁边还有12台ビルゴ与18台トーラス，敌全灭后完成任务。



C09 ホンコン袭击

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アムドムラ被击坠
破坏关键1	カミーユ击坠フォウ
挑战任务1	カミーユ5在回合内击坠フォウ
破坏关键2	ドモン以石破天惊・ゴッドフィンガー击坠グレート
挑战任务2	5回合内ドモン以石破天惊・ゴッドフィンガー击坠グレート
SECRET机体	ゴールド・スモー×1
可捕获机体	アッシマー×3、デスアーミー×6、アッザム×1、ドップ×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
15000	15000	15000	30000	+60	+50	+40

由于フォウ的精神力高达（サイコ・ガンダム）没有1射程的武器，贴近攻击会很安全，最后再让カミーユ补刀以关键1和挑战任务1。完成关键1后地图上方出现敌方死亡军团的新部队，同时我方ドモン的神高达也前来增援。神高达进入超强气后能使用石破天惊・ゴッドフィンガー，推荐以超一击进直接秒杀グレート，避免其每回合回复15%的HP。之后上空场景再次出现敌方增援，阿普萨拉斯Ⅲ（アプサラスⅢ）下方的战舰收纳了一台アッサム，不妨将其引出然后捕获。本话的SECRET机体为バリー驾驶的黄金斯莫（ゴールド・スモー），注意该机能减免BEAM攻击。

C10 エンジェルダウン作战

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アークエンジェル被击沉
破坏关键1	8回合内アークエンジェル到达指定区域
挑战任务1	7回合内アークエンジェル到达指定区域
破坏关键2	アークエンジェル10回合内到达指定区域
挑战任务2	アークエンジェル9回合内到达指定区域
SECRET机体	アムロ专用ウェイブライダー×1、ウェイブライダー×1
可捕获机体	ディン×3、ムットゥー×3、アヘッド×1、GN-Ⅲ×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
15000	15000	15000	30000	+60	+50	+40

和之前的护送任务差不多，清除前方障碍让アークエンジェル一路畅通无阻，这里可以分派一批机体负责清除后方的敌机，但记得不要全灭，否则会无法触发世纪破坏。进入绿色区域后前方出现以4台的强化型ヴォドム为主的舰队，主要威胁依然是强化型ヴォドム的MAP兵器；完成挑战任务后在场景最右方出现アムロ率领的3台Z高达。アークエンジェル进入新的绿色区域后触发第二阶段崩坏，场景最左边出现A-Laws的敌方部队，アークエンジェル因中弹而无法移动，这时和B08一样应优先解决加迪萨和恩普拉斯，避免アークエンジェル遭到其MAP兵器的攻击。



CEX目覚めるとき

胜利条件	击坠ハルファスガンダム
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
破坏关键1	大师机体击坠リボンズ
挑战任务1	5回合内大师机体击坠リボンズ
破坏关键2	把所有核ミサイル在爆炸前全部击坠
挑战任务2	5回合内把所有核ミサイル在爆炸前全部击坠
SECRET机体	エビル・ドーガ×1
可捕获机体	无

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
30000	15000	15000	30000	+70	+60	+50

黑凤凰高达如同之前的EX话一样不会主动攻击，如果想快速过关的话直接将黑凤凰高达击坠即可。进攻ガガ时要保持好距离，避免其下回合自爆，而权天使高达（アルゲーガンダム）和再生高达（リボンズガンダム）射程都十分远。大师机体击坠利冯斯高达后地图左方以及新场景出现新敌军，而旁边还有大量的核导弹，攻击结束后同样要与其保持距离，否则一旦爆炸就会无法完成关键2了，利冯斯高达具有6000攻击力的特殊攻击以及“TRANS-AM起动”机能，将其集火解决是首要任务。本话SECRET机体为原创机“エビル・ドーガ”，对BEAM射击有减免效果。完成关键2后场景右方以及中央上下位置出现敌军。顺带一提，本话的敌方援军全为“《SEED》系列”作品的机体。之后玩家可以再选择一名大师角色，舰队编成数目增加到4。

STAGE D

D01 ソロモンの牙城

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ホワイトベース被击沉
破坏关键1	アムロ在スレッガー的支援攻击下击坠ドズル
挑战任务1	3回合内アムロ在スレッガー的支援攻击下击坠ドズル
破坏关键2	アムロ击坠ドズル
挑战任务2	5回合内アムロ击坠ドズル
SECRET机体	スカルハート(ABC)×1
可捕获机体	ザクレロ×1、リック・ドム×2、高机动型ザクⅡ×6、アヘッド×2、GN-XIII×4

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	20000	20000	40000	+65	+55	+45

完成破坏关键1的要点和之前的“补刀”战术差不多，只是让アムロ作最后一击时，需要スレッガー的核战机（コア・フースター）参与援护攻击而已。完成关键1后ドズル会换乘格兰扎姆（クランザム）在新地图出现。若完成挑战任务，其后方会出现本话的SECRET机体——海盗高达X1改（スカルハート[A.B.C]），可以减免一次BEAM系伤害。完成关键2后原来的地图最上下两侧都出现敌方援兵，其中バトリック驾驶的GN-XIII刚出击就是超一击状态，这时注意保护好战舰ホワイトベース。



D02 散りゆく光の中で

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	プトレマイオス2被击沉
	6回合后ピラー破片未全灭（崩坏2）
破坏关键1	5回合内破坏所有ピラー破片
挑战任务1	4回合内破坏所有ピラー破片
破坏关键2	4回合内破坏所有ピラー破片
挑战任务2	3回合内破坏所有ピラー破片
SECRET机体	ウイングガンダムゼロ(EW)×1
可捕获机体	バリエント×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	20000	20000	40000	+65	+55	+45

本话一开始就由两个地图组成，推荐两个战舰部队各负责一个场景。空中地图的碎片（ピラー破片）的HP小至1万，多至3万，不过防御很低，利用行动奖励就可以轻松地全部击破，地面地图的猛男（マスラオ）一出来就是TRANS-AM状态，攻击力非常高，幸好最大射程只有3，玩家拉开距离攻击即可避免反击。完成关键1后空中场景上方再次出现碎片，最大的一块HP达到6万。而我方新增援的アスラン则遭到シン和レイ追击，因为アスラン也是大师机体，避免被击坠导致任务失败，应及时上前支援；本话的SECRET机体为零式W高达改（ウィングガンダムゼロ（EW）），出现在プトレマイオス2的下方，攻击力较高，不过靠GUEST机体也足以应付。清除所有碎片之后再次出现新的碎片，同时空中场景最上方新增敌方援军，全灭敌方后完成任务。



D03 黄金の意志

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	敌方到达指定地点
破坏关键1	4回合内获得7000分
挑战任务1	3回合内获得7000分
破坏关键2	大师机体击坠ブルツー
挑战任务2	カガリ击坠ブルツー
SECRET机体	ガンダムナタク×1
可捕获机体	ゲドラフ×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	20000	20000	40000	+65	+55	+45

似守实攻的一话。只要玩家的机体不算太差，2回合之内就能刷够分数，挑战任务基本毫无压力。SECRET机体为双龙高达改（ガンダムナタク（EW））出现在据点的正后方，避免其进入据点导致任务失败，应优先解决。完成关键1时新增的上空地图，同时这里出现我方的强袭自由高达，而ブルツー驾驶的精神力高达MKⅡ（サイコ・ガンダムMK-Ⅱ）则作为敌方在对面出现，其MA形态时1射程时攻击盲点，尽全力去贴近攻击吧。完成关键2后的敌方增援与C04相似，虽然没有了多哥拉，但ゲドラフ要杀两次，另外还要战舰アドラステア的“物理攻击”，依然费时又费力，注意及时补充EN。

D04 血统という名の決起

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
破坏关键1	ハマーン击坠ブルツー
挑战任务1	在サダラーン被击沉前ハマーン击坠ブルツー
破坏关键2	ハマーン击坠グレミー
挑战任务2	5回合内ハマーン击坠グレミー
SECRET机体	トールギスⅢ×1
可捕获机体	ドライセン×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	20000	20000	40000	+65	+55	+45

本话除ハマーン的卡碧尼（キュベレイ）外，所有GUEST机体均不可操作。要完成挑战任务，只要把后方的杜宾（ドーベン・ウルフ）全部消灭就无后顾之忧了。完成关键1前方会出现グレミー驾驶的葵曼沙（クイン・マンサ）以及跟随的卡碧尼MKⅡ。因为葵曼沙有技能“Iフィールド”，因此不要对其使用BEAM射击系武器。完成关键2后地图左右各出现敌方增援，均为不同时代的吉翁军机体和人物，并没有特别需要注意的敌方。完成挑战任务后，SECRET机体托鲁基斯Ⅲ（トルギスⅢ）会在サダラーン的下方会出现。

D05 変革の序曲

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	レイ被击坠
	ミネルバ被击坠
	レクイエム发射
破坏关键1	6回合内シン或レイ到达指定区域
挑战任务1	6回合内将所有デストロイガンダム击坠后，シン或レイ到达指定区域
破坏关键2	4回合内击沉ガーティ・ルー
挑战任务2	3回合内击沉ガーティ・ルー
SECRET机体	デビルガンダム(最终形态)×1
可捕获机体	ザムザザー×1、ウィンダム×6、ズサン×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	20000	20000	40000	+65	+55	+45

BEAM射击系武器对场上的毁灭高达基本无效，要注意他们MAP兵器的攻击范围，推荐用多目标特殊射击进行同时攻击，效率会提高不少。触发第一阶段崩坏后由ギンガナム带领的敌方大部队会在场景右方出现。这时关键2为击沉那HP达7万的ガーティ・ルー战舰。完成挑战任务后SECRET机体恶魔高达最终形态会在地图最左侧出现，虽然这次是正常体型，但攻击力却比之前高出不少。击沉ガーティ・ルー地图上下两侧出现木星帝国的敌军，为首的是驾驶科尔尼格斯（コルニグス）的影のカリスト，全灭敌方后完成任务。

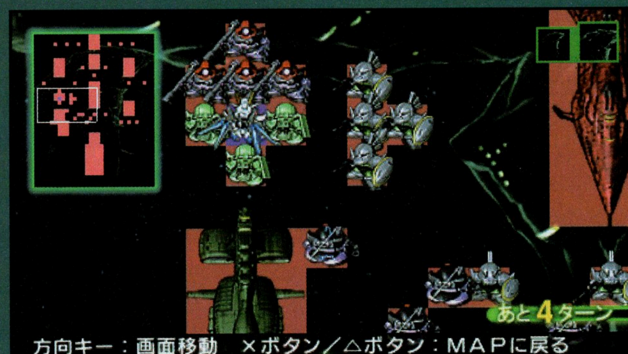
D06 最后の砦

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ホワイトベース被击沉
破坏关键1	5回合内アムロ击坠シャア
挑战任务1	5回合内击坠ガトー和ジョニー后，让アムロ击坠シャア
破坏关键2	4回合内アムロ击坠シロッコ
挑战任务2	击坠レコア和サラ后，アムロ击坠シロッコ
SECRET机体	ストライクフリーダムガンダム×1
可捕获机体	ゲルググ×4、リック・ドム×10、ザクⅡ×6、バーザム×4、ギラ・ズール×3

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	20000	20000	40000	+65	+55	+45

本话可谓《机动战士高达》原作中“阿巴瓦空”最终战的完美诠释，TV版中没有描述的机体均如原作小说投入战场，例如“真红闪电”ジョニー、“所罗门的噩梦”ガトー，以及在《MSIGLOO》中登场的“黑历史”机体。

本话分为两个场景，推荐带着一半部队帮助アムロ完成破坏关键，另一半主要清除内部地图的敌机，内部地图敌机数目非常庞大，而且几乎每台战舰都收纳有机体，善用地图切换可以避免在敌方回合遭围攻。完成关键2后出击地图的最上方出现新安州（シナンジュ）为首的敌方部队，全灭敌方后完成任务。本话的SECRET机体——强袭自由高达在完成挑战任务1时在内部地图的左下方出现，若完成挑战任务2则在上侧出现。



D07 地球寒冷化作战

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
破坏关键1	5回合内把所有核ミサイル在爆炸前击坠
挑战任务1	5回合内击坠アムロ，同时把所有核ミサイル在爆炸前击坠
破坏关键2	同一回合击坠刹那和ロックオン
挑战任务2	大师机体于同一回合击坠刹那和ロックオン
SECRET机体	ディープストライカー×1
可捕获机体	ジェガン×12、ジャベリン×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	20000	20000	40000	+65	+55	+45

《夏亚的逆袭》中的最后战斗，不过本话玩家是站在新吉翁的一方与联邦军对抗。出击地图下方有6台杰钢（ジェガン），第二排中间的那一台就是アムロ的ν高达（νガンダム）对应第二地图的位置，在这附近切换地图就会立即出现在ν高达的旁边，主力机体借此配合行动奖励迅速击坠アムロ，然后再破坏所有核导弹。完成关键1后初期地图的左侧出现作为敌方出现的天人组织，注意刹那和ロックオン、ティエリア三人的机体都需要击坠两次。完成关键2后以V2高达AB（V2アサルトバスター）为首的神圣军事同盟，会作为敌方在右边出击点附近出现。若此时我方战舰正好在其旁边，又无把握在一回合消灭大部分战力，就要考虑切换地图了。另外本话的SECRET机体为大型机"深度强袭（ディープストライカー）"，弱点是没有1距离的武器。

D08 天使たちの升天

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭 ホワイトアーク被击沉
破坏关键1	6回合内ウッソ击沉シュバッテン
挑战任务1	6回合内ウッソ击坠ファラ后，再击沉シュバッテン
破坏关键2	大师机体在同一回合击坠クロノクル与カテジナ
挑战任务2	ウッソ在同一回合击坠クロノクル与カテジナ
SECRET机体	アカツキ(シラヌイ)×1
可捕获机体	ゲドラフ×3、ゾロアット×6、ゾリディア×3、リグ・シャッコー×2、ジャバコ×4、量产型クァバーゼ×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	20000	20000	40000	+65	+55	+45

初期注意场内的ソリディア要击坠两次才会消失。完成关键1后敌方大部队从下方出现，上方还出现以アルヴュトーレ为首的新敌军；而且因天使之环（エンジェル・ハイロウ）的影响，场上我方全体MP下降。要躲过MP下降可以让机体在关键1完成前进入战舰。注意第一批增援中，《高达OO第一季》的BOSS机阿尔瓦特雷（アルヴァトーレ）要击坠两次。完成关键2出现新地图，木星帝国的总战力也加入了战局，ディビニダド的超大型粒子炮不但射程极远，而且还能多目标锁定，建议从出击地图后方直接切换至新地图，以绕到其背面展开攻击，既能躲过路上的炮火，又可以避免反击。本话的SECRET机体拂晓（アカツキ）在完成挑战任务1时于下方出现，2时于上方出现。

D09 終わらない明日へ

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭 アークエンジェル或エターナル被击沉 カガリ被击坠 ジェネシス发射
破坏关键1	7回合内アスラン到达指定区域
挑战任务1	7回合内アスラン以ミーティア装备形态到达指定地点
破坏关键2	5回合内击坠10台ビルゴⅡ
挑战任务2	4回合内击坠10台ビルゴⅡ
SECRET机体	ナイチンゲール×1
可捕获机体	ゲイツ×6、ジン×8、ベルガ・ギロス×1、ベルガ・ダラス×1、デナン・ゲー×2、デナン・ゾン×4

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	20000	20000	40000	+65	+55	+45

初期若7回合未能到达指定地点，任务就会宣告失败，除非玩家不想触发世纪破坏而直接全灭敌军，否则不要忘记赶路。アスラン机在流星装备（ミーティア装备）未被破坏的情况下到达对面的绿色区域就可以完成任务，加上アスラン原本就很强，基本不用担心。アスラン到达指定地点后会与カガリ一起退出战场。本话的SECRET机体夜莺（ナイチンゲール）会在场景最右方出现。破坏关键2纯粹时清杂兵，注意ビルゴⅡ在特殊防御时BEAM射击系武器无效，我方回合推荐以格斗或特殊射击进攻，若对方回合则不用顾忌反击的武器种类。完成关键2后以宇宙妖花（ラフレシア）为首的死亡先锋大部队作为敌方增援在地图最右方出现，注意其周围的バグ会自爆，需要控制好距离，宇宙妖花并没有1射程的武器，但对BEAM射击系武器有伤害减免，若在没有超一击的情况下就用近战武器进攻吧。



D10 未来のために

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭 プトレマイオス2被击沉
破坏关键1	4回合内プトレマイオス2到达指定区域
挑战任务1	4回合内ロックオン击坠サーシェス后，プトレマイオス2到达指定区域
破坏关键2	5回合内刹那击坠リボンズ
挑战任务2	5回合内击坠ヒリング和リヴァイヴ后，由刹那击坠リボンズ
SECRET机体	Hi-νガンダム×1
可捕获机体	アヘッド×3、GN-XⅢ×6、デスバット×6、ザクファントム×2、ザクウォーリア×6

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
20000	20000	20000	40000	+65	+55	+45

本话是长期战，除了战斗时适当回舰补充EN外，战前携带回复EN的OP也是不错的选择。开始前方几乎满屏幕都是会自爆的ガガ，要分外小心，另外场景下方的统御式（レグナント）推荐优先解决，否则对我方剧情机体以及プトレマイオス2会造成威胁。プトレマイオス2到达目的地后会进入内部地图，这时以巨大尊者高达（グランドマスターガンダム）为首的恶魔军团会在其中出现，同时出击地图中リボンズ众人会再次出现。若完成了挑战任务，出击场景的最下方会出现SECRET机体Hi-ν高达(Hi-νガンダム)。



完成关键2后扎夫特大军在出击地图上方出现，同时刹那会换乘能天使高达REⅡ（ガンダムエクシアリペアⅡ）与リボンズ的0高达实战装备（0ガンダム实战配备型）展开原作中的最后决斗，不过这里就没必要让剧情机体冒险了，主力机切换至内部场景即可展开支援。巨大尊者每回合都会恢复15%的HP，不过本身HP不足3万，用超一击去招呼它吧，另外注意下方的デスボール会自爆。

DEX 剥がされた地球

胜利条件	击坠ハルファスガンダム
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
破坏关键1	大师机体与ハルファスガンダム交战
挑战任务1	大师机体以超一击状态与ハルファスガンダム交战
破坏关键2	大师机体与ハルファスガンダム交战
挑战任务2	大师机体以超一击状态与ハルファスガンダム交战
SECRET机体	サイコ・ガンダム(MS)×2、サイコ・ガンダムMk-II(MS)×2、デストロイガンダム(MS)×2
可捕获机体	无

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
40000	20000	20000	40000	+80	+70	+60

本话的任务条件和之前的EX话一样简单，但如果打算全灭敌方会十分困难。因此场景内除黑凤凰高达、レギナ外，所有机体机被击坠时都会以更高级的形态复活，这些机体在敌方回合被击坠时更会重新恢复行动，需要击坠三次才会消失，不过也正好用来给大师机体蓄超一击以完成挑战任务。完成关键1后我方两个出击点的后方各出现敌方增援，而且还是系列作品的主要角色，同样会三段复活进化，直至击坠3次才会消失，完成关键2继续出现是系列主角机增援，这时应迅速把战舰撤离出击点，也可以利用能力解放的∀高达（∀ガンダム 能力解放)或Turn X(ターンX)的MAP兵器"月光蝶"令全场EN耗尽，停止他们1回合行动后再让我方机体从战舰中出击，将其逐一击破，否则战舰会遭到敌军的围攻。假如没把握应付这些"主角"，那应该直接击坠黑凤凰高达。这里的黑凤凰高达与之前的有所不同，可以自由在地图的任意位置跳跃移动，HP也大幅提升，要借助多人支援攻击以快速解决。另外本话的SECRET机体为左右两边的精神力高达，依然会三段复活进化（精神力→精神力MKⅡ→毁灭），不推荐单机上前迎战，尽量小队单位应付。



STAGE FINAL

FINAL01 アプロディア

胜利条件	破坏ガーダー（Ⅰ型）和ガーダー（Ⅱ型）（初期）
	ビッグ・ガーダー（世纪破坏2）
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ハルファスガンダム被击坠
	16回合未完成胜利条件
破坏关键1	大师机体击坠ガーダー（Ⅱ型）
挑战任务1	ハルファスガンダム击坠ガーダー（Ⅱ型）
破坏关键2	大师机体或ハルファスガンダム击坠ガーダー（Ⅱ型）
挑战任务2	ハルファスガンダム击坠ガーダー（Ⅱ型）
SECRET机体	∀ガンダム（黑历史）×1
可捕获机体	无

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
50000	30000	30000	50000	+100	+80	+70

初期黑凤凰高达会成为我方不可操作机体，其血厚又能自动回复HP，我方可以放手全力进攻。先消灭眼前的ガーダー（Ⅰ型），虽然攻击力不算高，但这玩意儿的攻击面会覆盖到整个场景。ガーダー（Ⅱ型）的MAP兵器贯通整条窄道，因此进攻时尽量靠近其两侧。要完成挑战任务1或2，只需把一台ガーダー（Ⅱ型）打至贫血，然后让黑凤凰高达自己上去补刀即可。完成关键1后二个小房间里新增10台レギナ。

完成关键2后前后出现大量的敌机，这时アプロディア解放黑凤凰高达的力量，并且可以由玩家操控，同时我方全体进入超一击状态。这时胜利条件转为击坠前方三台HP达6000的ビッグ・ガーダー，但在我方全体超一击面前威胁不大，将其全灭后完成任务。

本话的SECRET机体是黑历史版∀高达，其移动力达到15之高，不但BEAM射击伤害减免、HP自动回复、还具有物理攻击减伤和MAP兵器无效化，攻击、命中、回避都很高，被其击中往往伤害过万，幸好HP只有2万5，若无把握一击秒杀，可以先让回避率较高的机体前去消磨其HP，再给予决定一击。



FINAL02 新たな未来へ

胜利条件	击坠バルバトス
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
破坏关键1	消灭所有复制机体
挑战任务1	3回合内消灭所有复制机体
破坏关键2	消灭所有复制机体
挑战任务2	3回合内消灭所有复制机体
SECRET机体	ガーダー（Ⅲ型）×4
可捕获机体	无

任务奖励						
CAPITAL				ACE POINT		
过关	关键1	关键2	挑战	1位	2位	3位
60000	40000	40000	60000	+300	+200	+100

游戏一周目的最终战斗。注意本话只能出击一台战舰，因此战前最好重新准备下。周围的8个紫球会随机复制成我方的机体，如果我方部队中有∀高达或GP02A这类带MAP兵器的机体，运气不好的时候反而对自己不利，可以给全队安装OP插件“バリア・フィールド”达到MAP兵器免疫的效果。其实也可以反其道而行，把扎古之类的古董机放进队伍里，运气好的话复制体就可能变成一片扎古，也可以带上如00高达R3（ダブルオーライザー（最终决战仕样））这类自带“TRANS-AM”等提升能力技能的机体，因为电脑是不会自行使用的，这样相对能保持一点优势。

完成关键1、2都是重新增援8台复制机体。若完成挑战任务，在战舰附近位置会新增4台ガーダー（Ⅲ），由于其攻击范围有限，除了MAP兵器外其余均无危险。最终BOSSバルバトス的觉醒武器可以多重锁定，MAP兵器范围极广且威力大，不过血量不多，一回合内足以解决，成功将其击坠后游戏亦宣告正式通关。

通关奖励

- ハルファスガンダム开放生产。
- 游戏开启HELL模式，全关卡敌机能力大幅提升。
- HELL模式追加任务FINAL03“ヘル・ロード”。

FINAL 03 ヘル・ロード（HELL）攻略

虽然HELL模式下新增的FINAL 03，理论上玩家应该在HELL难度的其余关卡培育至一定等级后才适合挑战，但这并不代表玩家通关后直接挑战就意味着失败，相信以下战术能够给予玩家提示。

胜利条件	我军战舰到达指定位置
	击坠バルバドス
失败条件	大师机体被击坠或我军单位全灭
	17回合未完成胜利条件
破坏关键	无
挑战任务	无
任务奖励	CAPITAL 99999999

敌方出现位置分别在地图上、左、右三个方向，每击坠由3台机体组成的敌方小队，该小队的出击位置就会出现相应的敌方增援（参见表“敌方部队一览”）。让战舰退到下方的回避区域，或者击坠バルバドス都可以完成本话，但如果选择撤退将无法获得99999999的金钱奖励。本话的难点无疑是能力平均过百的敌方部队，以下是笔者的三种以击坠最后敌人バルバドス为目标的战术。

战术1 集中一方展开攻击

本关一开始我方就要面临被围攻的局势，由于存在行动回合限制，要全灭所有敌军是非常困难的事情，由于每批敌小队全灭后对应的增援都会在其出击点立即出现，因此开局后应集中其中一个出击点进行攻击，以节省引出バルバドス的时间。



推荐选择上方的出击点下手，相比两侧这里的强力增援会比较少；而两侧的敌机推荐留一台以防止刷新更强的增援。

战术2 善用地图兵器

如果玩家不太在乎击坠经验，利用MAP武器展开攻击会非常有效，因为MAP武器的命中固定为100%，即使只有1级的机体也能命中对手。这里推荐为GP02A（ガンダム试作2号机）安装OP插件“最新型フィールドジェネレーター”，一发MAP兵器可以造成22500的惊人伤害。若GP02A遭到攻击，则可以借助高等级机体展开援护防御，以避免遭到击坠。



战术3 使用“月光蝶”阻止强敌行动

当バルバドス等强力机体出现时，可以借助∀高达（能力解放）或TurnX的MAP兵器“月光蝶”将全场机体EN降至0，敌方在下回合就会因EN清零而无法进行攻击。为避免误中友军，其余我方机体应预先进入战舰，待月光蝶结束后再出击。若多台机体轮番使用月光蝶可以完全停止敌方的行动，但如果想只用一台月光蝶机体、又想每回合都发动月光蝶，可以为战舰安装“デュートリオンビーム发信机”，然后在月光蝶机体上安装“デュートリオンビーム受信机”，当机体的月光蝶使用完毕后，通过战舰照射指令就能回复所有EN了。





专用机一览

游戏中存在不少专用机型，其中队长专用机指的是部分机体位于小队队长位置时，机体外貌就会出现变化的机体；而角色专用机指的是指定角色搭载后外貌和性能出现变化的机体。

队长专用机

机体名	对应机体
ザクII(指挥官机)	ザクII
ゲルググ(指挥官机)	ゲルググ
高机动型ザクII(指挥官机)	高机动型ザクII
ヅダ(指挥官机)	ヅダ
ザクII改(指挥官机)	ザクII改
ギラ・ドーガ(指挥官机)	ギラ・ドーガ
リゼル(队长机)	リゼル
ギラ・ズール(亲卫队机)	ギラ・ズール
RFザク(指挥官机)	RFザク
RFゲルググ(指挥官机)	RFゲルググ
ドートレス・コマンド	ドートレス
AEUイナクト(指挥官机)	AEUイナクト
ティエレン宇宙型(指挥官机)	ティエレン宇宙型
ティエレン高机动B型(指挥官机)	ティエレン高机动B型



角色专用机

机体名	角色	对应机体
ガルマ专用ドップ	ガルマ・ザビ	ドップ
シャア专用ザクII	シャア・アズナブル クワトロ・バジーナ	ザクII
シャア专用ズゴック		ズゴック
シャア专用ゲルググ		ゲルググ
シャア专用ゲルググ(ベーシック)		ゲルググ(ベーシック)
シャア专用リック・ドム		リック・ドム
ガルマ专用ザクII	ガルマ・ザビ	ザクII
マツナガ专用高机动型ザクII	シン・マツナガ	高机动型ザクII
ライデン专用高机动型ザクII	ジョニー・ライデン	
ライデン专用高机动型ゲルググ		ゲルググ
ブルーディスティニー2号机(ニムバスカラー)	ニムバス・シュターゼン	ブルーディスティニー2号机
マレット专用アクトザク	マレッド・サンギーヌ	アクトザク
カスペン专用ゲルググ	ヘルベルト・フォン・カスペン	ゲルググ
ガトー专用ゲルググ	アナベル・ガトー	
シーマ专用ゲルググM	シーマ・ガラハウ	ゲルググM
ハマーン专用ガザC	ハマーン・カーン	ガザC
アムロ专用Zプラス	アムロ・レイ	Zプラス
ゲゼ(ヤザン机)	ヤザン・ゲーブル	ゲゼ(ゲモン机)
バウ	グレミー・トト	バウ(量产机)
レズン专用ギラ・ドーガ	レズン・シュナイダー	ギラ・ドーガ
アンジェロ专用ギラ・ズール	アンジェロ・ザウパー	ギラ・ズール
デナン・ゾン(黑の部队仕样)	ザビーネ・シャル	デナン・ゾン
デナン・ゲー(黑の部队仕样)		デナン・ゲー
エビル・S(黑の部队仕样)		エビル・S
ベルガ・ギロス(黑の部队仕样)		ベルガ・ギロス
ハリソン专用ガンダムF91	ハリソン・マディン	ガンダムF91
バーンズ专用バタラ	バーンズ・ガーンズバック	バタラ
ギリ专用ビギナ・ギナII	ギリ・ガデューカ・アスピス	ビギナ・ギナII
ゾロアット(白)	マーベット・フィンガーハット	ゾロアット
ゾロ(クロノクル机)	クロノクル・アシャー	ゾロ
ドッゴーラ(赤)	ルペ・シノ	ドッゴーラ(青)
エアリーズ(ノイン机)	ルクレツィア・ノイン	エアリーズ
トーラス(ノイン机)		トーラス(OZ)
ランスロー专用クラウダ	ランスロー・ダーウェル	クラウダ
クルーゼ专用ディン	ラウ・ル・クルーゼ	ディン
クルーゼ专用ゲイツ		ゲイツ
ブレイズザクウォーリア	アスラン・ザラ	ザクウォーリア
ルナマリア专用ガナーザクウォーリア	ルナマリア・ホーク	
レイ专用ブレイズザクファントム	レイ・ザ・バレル	ザクファントム
イザーク专用スラッシュザクファントム	イザーク・ジュール	
ディアッカ专用ブレイズザクファントム	ディアッカ・エルスマン	
ライブザクウォーリア	ミーア・キャンベル	ザクウォーリア
ハイネ专用グフイグナイテッド	ハイネ・ヴェステンフルス	グフイグナイテッド
イザーク专用グフイグナイテッド	イザーク・ジュール	
バルトフェルド专用ガイアガンダム	アンドリュー・バルトフェルド	ガイアガンダム
ネオ专用ウィンダム	ネオ・ロアノーク	ウィンダム
バルトフェルド专用ムラサメ	アンドリュー・バルトフェルド	ムラサメ
グラハム专用ユニオンフラッグカスタム	グラハム・エーカー ミスター・ブシドー	オーバーフラッグ
サーシェス专用AEUイナクトカスタム	アリー・アル・サーシェス	AEUイナクト
GN−XIII(连邦军仕样)	セルゲイ・スミルノフ	GN−XIII(アロウズ仕样)
刘备ガンダム	刘备ガンダム	ガンダム
曹操ガンダム	曹操ガンダム	ガンダムDX
孙权ガンダム	孙权ガンダム	ガンダム试作3号机ステイメン
吕布トールギス	吕布トールギス	トールギス

全OP插件一览

OP名称	效果	售价	所持数	种类	获得时期
Iフィールド	BEAM射击无效化；贯通BEAM伤害减轻50%	45000	5	MS/WS	
耐ビームコーティング	BEAM射击、BEAM格斗伤害减轻50%	40000	20	MS/WS	
チョバムアーマー	实弹系、通常格斗、必杀技、火焰伤害减轻50%	40000	5	MS	HELL
フルアーマーシステム	实弹兵器、通常格斗、必杀技、火焰伤害减轻30%	30000	10	MS	
インスタント・リペアキットI	回复HP30%，只能用1次	1000	99	MS/WS/消耗品	初期
インスタント・リペアキットII	回复HP60%，只能用1次	3000	99	MS/WS/消耗品	
インスタント・リペアキットIII	回复HP100%，只能用1次	5000	99	MS/WS/消耗品	HELL
インスタント・エネルギータンクI	回复EN30%，只能用1次	1000	99	MS/WS/消耗品	初期
インスタント・エネルギータンクII	回复EN60%，只能用1次	3000	99	MS/WS/消耗品	
インスタント・エネルギータンクIII	回复EN100%，只能用1次	5000	99	MS/WS/消耗品	HELL
战いの记忆	直接进入超强气，只能用1次	10000	5	MS/WS/消耗品	初期
黑历史の记忆	直接进入超一击，只能用1次	15000	3	MS/WS/消耗品	HELL
耐冲击性强化回路I	最大HP+10%	6000	20	MS/WS	初期
耐冲击性强化回路II	最大HP+15%	12000	10	MS/WS	
耐冲击性强化回路III	最大HP+30%	20000	5	MS/WS	HELL
バッテリー	最大EN+10%	8000	20	MS/WS	初期
パワーバッテリー	最大EN+15%	15000	10	MS/WS	
ハイパワーバッテリー	最大EN+30%	25000	5	MS/WS	HELL
ナノスキン装甲	每回合回复HP5%	10000	20	MS/WS	
スーパーナノスキン装甲	每回合回复HP10%	15000	10	MS/WS	
ハイパーナノスキン	每回合回复HP20%	20000	5	MS/WS	HELL
携带用ソーラーパネル	每回合回复EN5%	15000	20	MS/WS	
ララァの思念	每回合回复EN10%	20000	10	MS/WS	
GNドライブ	每回合回复EN20%	25000	5	MS/WS	HELL
DG细胞	每回合回复HP・EN5%	20000	10	MS/WS	
ネエルDG细胞	每回合回复HP・EN10%	30000	5	MS/WS	HELL
アルティメットガンダム细胞	每回合回复HP・EN20%	50000	3	MS/WS	HELL
エネルギーCAP	全武装EN消耗−5%	10000	20	MS/WS	初期
プロペラント・タンク	全武装EN消耗−10%	15000	10	MS/WS	
パワーエクステンダー	全武装EN消耗−15%	20000	5	MS/WS	
ロウ特制パーツ	全武装EN消耗−20%	30000	3	MS/WS	HELL
プレミアム・エネルギータンク	全武装EN消耗−30%	50000	1	MS/WS	HELL
ニュートロンジャマーキャンセラー	机体技能与OP不消耗EN，全武装EN消耗减少10%	40000	5	MS	
テム・レイ手制パーツ	机动力−10，装备后可交换特定机体	1500	10	MS/WS	初期
OSダウングレード	攻击力・防御力・机动力−5	1500	10	MS/WS	初期
コンピュータウイルス	攻击力・防御力・机动力−10	2000	10	MS/WS	初期
バチルスコンピュータウイルス	攻击力・防御力・机动力−20	3000	10	MS/WS	HELL
出力リミッター解除ユニットI	攻击力+5，EN消耗+5%	8000	20	MS/WS	初期
出力リミッター解除ユニットII	攻击力+10，EN消耗+10%	15000	10	MS/WS	
出力リミッター解除ユニットIII	攻击力+20，EN消耗+20%	25000	5	MS/WS	HELL
黑历史の遗产	攻击力+30，驾驶员容易进入强气状态	50000	3	MS	HELL
バーサーカーシステムI	超强气时攻击力+10，防御力−10	20000	20	MS	
バーサーカーシステムII	超强气时攻击力+20，防御力−20	30000	10	MS	HELL
バーサーカーシステムIII	超强气时攻击力+30，防御力−30	40000	5	MS	HELL
プレミアム・バーサーカーシステム	超强气时攻击力+50，防御力−50	60000	3	MS	HELL
Eカーボン装甲	防御力+3，装备后可交换特定机体	6000	10	MS	
ザクリウム合金	防御力+3，装备后可交换特定机体	6000	10	MS	初期
ジムニウム合金	防御力+3，装备后可交换特定机体	6000	10	MS	初期
ゾゲニウム合金	防御力+3，装备后可交换特定机体	6000	10	MS	初期
ビグザニウム合金	防御力+5，装备后可交换特定机体	8500	10	MS	
ガンダリウム合金	防御力+5	8000	20	MS/WS	
ガンダリウムγ	防御力+10	15000	10	MS/WS	
ガンダニュウム合金	防御力+20	25000	5	MS/WS	HELL
プレミアム・ガンダリウム	防御力+30	50000	3	MS/WS	HELL
ウイングバインダー	机动力+5	8000	20	MS/WS	初期
シェルフノズル	机动力+10	15000	10	MS/WS	
フレキシブルウイングノズル	机动力+20	25000	5	MS/WS	HELL
ビクトルエンジン	攻击力・防御力+5	20000	10	MS/WS	
オーバーロードチップ	攻击力・防御力・机动力+10	35000	5	MS/WS	HELL
A.Rチップ搭载	防御力・机动力+10，反应+10	35000	5	MS	HELL
C.Aチップ搭载	攻击力+10，格斗・射击+10	35000	5	MS	HELL
マグネットコーティング	机动力+3，命中・回避+3	12000	10	MS/WS	
ゼロシステム	攻击力・防御力+5，命中・回避+5，驾驶员性格变为弱气	55000	3	MS	HELL
ALICE	HP30%以下时，防御力・机动力+20	15000	10	MS	
アストナージ・エンジン	攻击力、机动力+50	90000	1	MS	HELL
ブースター	移动力+1	20000	20	MS	初期
メガ・ブースター	移动力+2	30000	15	MS	
ギガ・ブースター	移动力+3	50000	10	MS	HELL
プレミアム・ブースター	移动力+5	80000	1	MS	HELL
ビームフラッグ	小队队长指挥范围+1	30000	5	WS	初期
超高感度ディスクレドームI	EWAC范围+2，EWAC范围内机体命中率+10	12000	20	MS	初期
超高感度ディスクレドームII	EWAC范围+3，EWAC范围内机体命中率+10	20000	10	MS	
超高感度ディスクレドームIII	EWAC范围+4，EWAC范围内机体命中率+10	30000	5	MS	
Dナビシステム	命中率+5，EWAC范围+5，EWAC范围内机体命中率+10	35000	3	MS	HELL
スナイパーセンサーI	射击+5	6000	20	MS	初期
スナイパーセンサーII	射击+10	12000	10	MS	
スナイパーセンサーIII	射击+20	20000	5	MS	
ライフル型コントローラー	射击+30	25000	3	MS	HELL
モビルトレーシステム	格斗+5	6000	20	MS	初期
东方不败流トレーシステム	格斗+10	12000	10	MS	
东西南北中央不败流トレーシステム	格斗+30	20000	5	MS	HELL
ブリキの金鱼	守备+20	12000	10	MS	

OP名称	效果	售价	所持数	种类	获得时期
ハウメアの护り石	守备+30	20000	5	MS	
γグリフェプタン投与装置	觉醒+5，性格变为强气	40000	1	MS	HELL
サイコ・コントロールシステム	觉醒+5	8000	20	MS	初期
バイオ・コントロールシステム	觉醒+10	15000	15	MS	
サイコフレーム	觉醒+15	20000	10	MS	
バイオ・センサー	觉醒+10，反应+10	25000	10	MS	
フルサイコフレーム	觉醒+15，反应+15	30000	5	MS	HELL
简易ＯＳ	射击・格斗・反应・守备+5	15000	20	MS	
バイオコンピューター	射击・格斗・反应・守备+10	25000	10	MS	
8（ハチ）	射击・格斗・反应・守备+20	35000	5	MS	HELL
ビーム・ジェネレーターα	BEAM系武装攻击力+10%	8000	20	MS/WS	初期
ビーム・ジェネレーターβ	BEAM系武装攻击力+20%	15000	10	MS/WS	
ビーム・ジェネレーターγ	BEAM系武装攻击力+30%	25000	5	MS/WS	HELL
プレミアム・ジェネレーター	BEAM系武装攻击力+50%	50000	3	MS/WS	HELL
高性能火药	实弹武装攻击力+10%	8000	20	MS/WS	初期
高性能爆药	实弹武装攻击力+20%	15000	10	MS/WS	
高性能炸药	实弹武装攻击力+30%	25000	5	MS/WS	HELL
高性能TNT火药	实弹武装攻击力+50%	50000	5	MS/WS	HELL
RAISERシステム	特殊射击・特殊格斗武装攻击力+30%	35000	5	MS	HELL
プレミアム・EXAM	特殊射击・特殊格斗武装攻击力+50%	70000	3	MS	HELL
アンリミテッドユニット	对敌人造成的伤害变为2倍（MAP兵器除外）所有武装攻击不消耗EN	300000	1	MS/WS	HELL
フィールドジェネレーター	MAP兵器攻击力+10%	3000	20	MS/WS	初期
改良型フィールドジェネレーター	MAP兵器攻击力+20%	5000	10	MS/WS	
最新型フィールドジェネレーター	MAP兵器攻击力+50%	10000	5	MS/WS	HELL
フィールドリミッター	使用MAP武器攻击时，目标机体HP必定剩余1	30000	10	MS/WS	HELL
バリア・フィールド	MAP兵器攻击无效化	10000	10	MS/WS	
ミラージュコロイドシステム	率先时时命中率+10	20000	10	MS/WS	HELL
ダミー机能	选择回避时回避率+5	8000	10	MS/WS	初期
ハイパージャマーシステム	敌方率先攻击时回避率+10	20000	10	MS/WS	HELL
ネオ・サイコミュシステム	命中・回避率+10	30000	5	MS	HELL
サイコ・ジャマー	与装备觉醒兵器的机体战斗时命中率+20，全武装伤害+20%	30000	10	MS	HELL
ブースト・スラスター	宇宙适应等级+1，无适应时除外	8000	20	MS	初期
ミノフスキー・クラフト	空中适应等级+1，无适应时除外	8000	20	MS	初期
ホンバ・ブースター	地上・水上适应等级+1，无适应时除外	8000	20	MS	初期
スケイル・システム	水中适应等级+1，无适应时除外	8000	20	MS	初期
プレミアム・スラスター	全地形适应等级+1，无适应时除外	60000	5	MS/WS	HELL
プレミアム・クラフトエンジン	机体移动力不受地形效果影响	60000	5	MS/WS	HELL
ユニバーサル・エンジン	宇宙适应等级变为S，无适应时同样有效	120000	9	MS	HELL
テレストリアル・エンジン	空中适应等级变为S，无适应时同样有效	120000	9	MS	HELL
第一世代AI学习机能	机体获得经验值+10%	30000	20	MS	
第二世代AI学习机能	机体获得经验值+20%	40000	10	MS	
第三世代AI学习机能	机体获得经验值+30%	50000	5	MS	HELL
ラーニングマシンI	机师获得经验值+10%	30000	20	MS	
ラーニングマシンII	机师获得经验值+20%	40000	10	MS	
ラーニングマシンIII	机师获得经验值+30%	50000	5	MS	HELL
ネビュラ勋章	击坠敌机时获得ACE POINT变为2倍	50000	5	MS	HELL
ジオン十字勋章	在敌人攻击范围内更容易受到攻击	5000	5	MS	初期
ステルスシステム	在敌人攻击范围内不容易受到攻击	5000	5	MS/WS	初期
リング・サイコミュ	舰队全员战斗行动结束后MP+3	40000	5	WS	HELL
プレミアム・リング・サイコミュ	每回合舰队全员回复MP10%，回复效果不超过出初期值	40000	3	WS	HELL
デュートリオンビーム受信机	机体可接受战舰的“照射”指令，EN回复至最大值	35000	5	MS	
デュートリオンビーム发信机	使战舰可以用“照射”命令令接受照射的机体EN回复至最大值	35000	5	WS	
增设ハンガー	战舰小队数+1，上限为2个小队	15000	5	WS	初期
观测ポッド	战舰舰桥全员获得经验值变为2倍	50000	5	WS	HELL

全机体技能一览

技能名称	技能效果
A.B.C.マント装备	减免一次BEAM系武装伤害（贯通BEMA减少50%），抵消后以没有该技能的机体形态出现，进入战舰可通过换装恢复
A.Rチップ	防御力・机动力+10；反应+10
ALICE	HP30%以下，防御力・机动力+20
C.Aチップ	攻击力+10；射击・格斗+10
DG细胞	自军回合开始时HP和EN回复最大值的5%
EWAC机能	EWAC效果范围内（自机四格），同小队机体命中+10%
EXAMシステム	命中率・回避率+15%；觉醒+30；每次战斗MP−10
GNシールドビット	可以使用“特殊防御”指令，减免射击系武装和火炎伤害（贯通BEAM减少70%，对特殊射击无效），每次发动EN−10
GNフィールド	可以使用“特殊防御”指令，减免射击系武装和火炎伤害（贯通BEAM减少70%，对特殊射击无效），每次发动EN−10
Iフィールド	抵消BEAM系射击武器伤害（贯通BEMA降低50%）
La+システム	战斗结束后MP+5，从超一击状态恢复普通时除外
TRANS−AMシステム	可以使用“起动”指令，进入“TRANS−AMシステム发动中”形态
"TRANS−AMシステム发动中"	3回合内攻击力・防御力・机动力+10；效果结束后一回合内攻击力・防御力・机动力−20%，期间无法使用“起动”指令
TRANS−AMシステム发动中（战舰）	1回合内移动力+3，无法使用“攻击”指令；效果结束后一回合内移动力减半，期间无法使用“起动”指令
アルミューレ・リュミエール	可以使用“特殊防御”指令，减免射击系武装伤害（贯通BEAM减低70%，对特殊射击无效）
アンチ・ビーム爆雷	可通过“爆雷”指令，1回合内我方战舰指挥范围内的机体，减免BEAM射击武装攻击（贯通BEMA减少50%）
ウァリアブル・フェイズシフト装甲	格斗、特殊攻击、实弹射击（即射击、扩散、连射）、火炎、必杀技伤害减少50%，自军回合开始时EN−5
ウージィアーマー	格斗、特殊攻击、实弹射击、火炎、必杀技伤害减少30%，发动技能的战斗结束后HP回复最大值的5%

技能名称	效果
ゲシユマイディッヒ・パンツアー	减免BEAM射击武装伤害（贯通BEMA减少50%）
サイコ・コントロールシステム	觉醒+5
サイコフレーム	觉醒+15
シールド防御可能	通过“防御”指令，所有攻击的30%伤害
支援防御可能	可以使用“支援防御”指令
地ならし移动	移动时对相邻格数内的敌机造成5000伤害
スーパーモード	角色进入超强气时，机体进入スーパーモード形态
ステルスシステム	在敌方范围内有50%的几率避免敌方攻击
ゼロシステム	命中率・回避率+5%；攻击力・防御力+5；角色性格变为“ゼロ”
ソニックシールド	可是使用“特殊防御”指令，减免射击系武装和火炎攻击（贯通BEAM减少70%，对特殊射击无效）
耐ビームコーティング	BEAM系武装攻击减少50%（对贯通BEAM无效）
脱出机能	机体被击坠时以另一形态出击，进入战舰后可恢复原来的机体形态
ダミー机能	使用“回避”指令时回避率+5%
チョバムアーマー	格斗、特殊攻击、实弹系射击、火炎、必杀技伤害减少50%
ディフェンスロッド防御可能	可以使用“防御”指令，使实弹射击、火炎、必杀技伤害减少50%，其余伤害减少30%
デュートリオンビーム受信机	可以接受战舰的“照射”指令回复所有EN
デュートリオンビーム发信机	可以通过“照射”指令，对战舰指挥范围内的一台含“バイパーデュートリオンシステム”或“デュートリオンビーム受信机”的机体，回复所有EN
トランスフェイズ装甲	可以使用“特殊防御”指令，使格斗、特殊攻击、实弹系射击、火炎、必杀技伤害减少50%，技能发动时EN−10
ナノスキン装甲	自军回合时HP回复最大值的5%
ニュートロンジャマーキャンセラー	所有武装消耗EN−10%，所有技能和OP无需消耗EN（无法消除EN消耗增加的效果）
ネオ・サイコミュシステム	命中率・回避率+10%
バーサーカーシステム	角色进入超强气时，攻击力+10、防御力−10
バージ可能	机体通过“バージ”指令，可以更换成其他形态，使用后在归舰前无法再使用“バージ”指令
バードポインド・システム	机体在战舰队伍编成界面及归舰时，可以使用“换装”指令，更换为其他形态
バイオ・コントロールシステム	觉醒+10
バイオ・センサー	反应・觉醒+10
バイパージャマーシステム	敌方率先攻击时回避率+10%
バイパーデュートリオンシステム	可以接受战舰的“照射”指令回复所有EN；所有武装消耗EN−10%，所有技能和OP无需消耗EN（无法消除EN消耗增加的效果）
バイパーナノキン	我军开始回合时HP回复最大值的20%
バイパーモード	角色进入超强气时，机体进入バイパーモード形态
バック・ウエポン・システム机构	机体可通过“变形”指令更换形态，使用后在归舰前无法再使用“变形”指令
バリア・フィールド	MAP兵器伤害无效化
パワーエクステンダー	所有武装EN消耗−15%
ビームシールド防御可能	可以使用“防御”指令，除贯通BEAM外所有BEAM系武装伤害减少50%，贯通BEAM及其余武装伤害减少30%
ビーム扰乱幕	可以使用“扰乱幕”指令，使用一回合内战舰指挥范围内的机体减免BEAM射击武装伤害（贯通BEMA减少50%）
ビーム扰乱幕（MA）	减免BEAM射击武装伤害（贯通BEMA减少50%）
フェイズシフト装甲	格斗、特殊攻击、实弹系射击、火炎、必杀技伤害减少50%，自军回合时EN−10
プラネイディフェンサー	可是使用“特殊防御”指令，减免射击系武器和火炎伤害（贯通BEAM减少70%，对特殊射击无效）
フルアーマーシステム	格斗、特殊攻击、实弹射击、火炎、必杀技伤害减少30%
フルサイコフレーム	反应・觉醒+15
变形可能	机体可以使用“变形”指令更换形态
补给机能	自军回合开始时，自机周围4格以内的我方机体HP和EN回复最大值的5%
マグネットコーテング	命中率・回避率+3%，机动力+3
ミノフスキー粒子散布可能	可以使用“散布”指令，使用后1回合内战舰指挥范围内的米罗夫斯基粒子浓度+20%
ミラジュコロイドシステム	率先攻击时命中率+10%
ヤタノカガミ	减免BEAM射击武装伤害（贯通BEMA减少50%）
阳电子リフレクター	减免BEAM射击武装伤害（贯通BEMA减少70%）
ラミネート装甲	BEAM系武装攻击减少50%（对贯通BEAM无效）
量子化	回避率+5%

全角色技能效果一览

技能名称	技能效果（括号为最终值）	主要习得角色
DG细胞感染	每回合回复HP10%	ウルベ・イシカワ
SEED	格斗・射击・反应・守备值+5，超强气以上时觉醒+20	キラ・ヤマト
		アスラン・ザラ
		ラクス・クライン
イノベイター	反应・觉醒+2（+15）	
インビジブル・ナイツ	机体攻击力・防御力+2（+12），担任队长时指挥范围+3	エリク・ブランケ
		アイロス・バーデ
		フリッツ・バウアー
		シエリー・アリスン
エース	机师总击破数达到200以上时，全武装最大射程+1，机体移动力+1	
エクステンデッド	反应・觉醒+3（+15）	スティング・オークレー
		アウル・ニーダ
		ステラ・ルーシエ
		ステラ・ルーシエ(デストロイ)
エリート	机体获得EXP+10%（+100%）	
エンデュミオンの鹰	觉醒武器消耗MP−10点（−30点）	ムウ・ラ・フラガ
オペレーション・メテオ	无我方支援的战斗中，全武装给予伤害+10% BEAM・实弹系・格斗武装威力+100（+600）	ヒイロ・ユイ
カテゴリーF	全武装消耗MP−20%，为持有相同技能的角色支援攻击时，全武装给予伤害+10%	シャギア・フロスト
		ルバ・フロスト
カリスマ	位于战舰Guest位置时，魅力值+5（+30），同舰队内我方获得经验上升	
ガンダムマイスター	搭乘ガンダム系机体时，命中・回避率+10%	
キング・オブ・ハート	格斗武装威力+100（+1000）	ドモン・カッシュ
クィーン・ザ・スペード	格斗系武装威力+100（+1000）	チボデー・クロケット
グラハムスペシャル	会心率+2（+7），MP增量+2（+7）	グラハム・エーカー
クラブ・エース	格斗系武装威力+100（+1000）	サイ・サイシー

技能名	技能效果（括号为最终值）	主要习得角色
ゲルマン流忍术	防御力+3（+15），回避率+3（+15）	シュバルツ・ブルーダー
サイキッカー	觉醒・特殊觉醒系武装威力+100（+1200）	影之カリスト カチュア・リィス
シャアの再来	驾驶特定机体时，机体攻击力・机动力+3（+18），觉醒・特殊觉醒系武装威力+500	フル・フロンタル
ジャック・イン・ダイヤ	格斗系武装威力+100（+1000）	ジョルジュ・ド・サンド
シャングリラ魂	必杀技系以外的武装消耗EN−5%（−30%），强气以上时格斗・射击・反应・守备值+5	ジュドー・アーシタ
ジャンク屋	BEAM系以外的武装消耗EN−5%（−30%）	ガロード・ラン ロウ・ギュール デュオ・マックスウェル
スーパーコーディネイター	所有增加角色能力值的技能效果变为1.5倍，特殊射击系武装给予伤害+10%	キラ・ヤマト
スナイパー	射击系武装最大射程+1（特殊射击无效）	
ソロモンの悪梦	战斗MP增量+3，命中敌机时，其敌方角色MP−20（−40）	アナベル・ガトー
ソロモンの亡灵	觉醒系武器消耗MP−10（−30）	ララァ・スン
デスゲイルズ	攻击力・防御力・机动力+1（+10）	ギリ・ガデューカ・アスピス ローズマリー・ラズベリー バーンズ・ガーンズバック
ニュータイプ	觉醒・特殊觉醒系武装威力+100（+1200）	
バーサーカー	格斗・必杀系武装给予伤害+5%（+15%） 驾驶有装有OP“バーサーカーシステム”技能的机体时，效果变为2倍	アレンビー・ビアズリー（狂战士模式）
ハイパーモード	超强气以上发动，必杀技武装威力+1000	チボデー・クロケット サイ・サイシー ジョルジュ・ド・サンド アルゴ・ガルスキー 东方不败マスター・アジア
ハロゲンキ!	机体HP・EN每回合回复1%（25%）	ハロ
ファイター	格斗武装最大射程+1（不包括特殊射程）	
ファントムスイープ	攻击力・防御力+2（+12） 担任队长时指挥范围+3	ユーグ・クーロ シェリー・アリスン
ブーステッドマン	反应・觉醒值+3（+15）	オルガ・サブナック クロト・ブエル シャニ・アンドラス
ブラック・ジョーカー	格斗系武装威力+100（+1000）	アルゴ・ガルスキー
プレッシャー	觉醒武器消耗EN−10% 被攻击时敌方命中率−2%（−12%）	ハマーン・カーン等
ベテラン	驾驶LV20以上的机体时，全武装给予伤害+10%，受到伤害额外−10%	
ポジティブ	战斗MP减量降低	
ムードメーカー	同舰队的我方机体命中率+2（+12）；同指挥范围具有复数习得该技能的机体，效果最高可叠加至15	
ライトニング・カウント	驾驶的机体机动力达到28或以上时，移动力+1	ゼクス・マーキス
ローラ・ローラ	担任舰长、队长、MASTER时指挥范围+1（+6），指挥范围内所有角色MP增量+1（+6）	ローラ・ローラ（ローラ・セアック更换容姿后）
ロシアの荒熊	攻击力+3（+15）；担任大师・队长机体时指挥范围+3	セルゲイ・スミルノフ
白い悪魔	驾驶特定机体（ガンダム系）时，机体攻击・机动力+3（+25）	アムロ・レイ
白狼	在宇宙战斗时攻击力+5（+18），会心率+5（+18）	シン・マツナガ
必杀	情绪在非超一击状态下，超会心一击的发生率+5%（+30%）	
补佐	位于战舰副长位置时，射击・格斗・反应・守备・觉醒值+5（+50），为舰长的能力值进行补正	
不可能を可能にする男	机体HP50%以下时受到伤害−10%；攻击力・防御力・机动力+5（+20）	ネオ・ロアノーク
苍い死神	与“ニュータイプ”及其同等能力角色战斗时，特殊射击・特殊格斗伤害+30%（+50%）	ユウ・カジマ
操舰センス	位于战舰操舵位置时，反应值+5（+30），战舰回避率上升	
超兵	反应・觉醒值+3（+15）	アレルヤ・ハプティズム ハレルヤ・ハプティズム ソーマ・ピーリス
超反应	机体命中率・回避率+5%（15%），超一击状态时效果提升至1.5倍	アレルヤ・ハプティズム（00第2季）
赤い彗星	搭乘特定机体时，攻击力・机动力+3（+25）	シャア・アズナブル
慈爱	担任战舰位置时，同舰队内我方MP每回合回复，回复上限不超过初值	
单独行动	无方支援攻击的战斗中，命中率+3（+12），全武装给予伤害+3%（+12%）	
底力	HP降至50%以下时，机体攻击力・防御力+5（+25）	
地上战斗适应	地上作战时，命中率・回避率+3（+15）	
斗将	攻击力+2（+12）；担任队长时指挥范围+3	
对空炮火	位于战舰操舵位置时，战舰连射系武装威力+100（+1000）	
恶运	HP50%以下时，受到伤害−10%，回避率+8（+20）	
凤仙花	射击武装伤害+3%，射击+3	シホ・ハーネンフース（敌专用）
感性	机体攻击力+3（+15）超强气以上BEAM系武装给予伤害+10%	シーブック・アノー
歌姫	作为舰长或队长时，指挥范围+3，魅力+5（+25）	ラクス・クライン ミーア・キャンベル
共振	觉醒+5（+15）超强气以上觉醒武装给予伤害+5%（+15%）	アムロ・レイ（U.C.0093） バナージ・リンクス
寡默	守备值+1（+10），防御力+1（+10）	
海贼	攻击力・格斗+3（+15），驾驶体积M以下的机体时，回避率+3%（+15%）	
豪杰	攻击力+2（+16）	
好战	反应+1（+10），机体攻击力+1（+10）	
黒い三连星	攻击力・防御力・机动力+1（+10）	ガイア オルテガ マッシュ
红莲の霸将军	必杀技武装给予伤害+5%（+50%）	曹操ガンダム
幻の击坠王	驾驶体积XL以上的机体时，攻击力・防御力+10（+30）	コウ・ウラキ
火消しのウィンド	驾驶的机体机动力达到28或以上时，移动力+1	プリベンター・ウインド（敌专用）
机敏	机动力+2（+16）	
机械技术	位于战舰整备位置时，守备值+5（+30），战舰与归舰的机体回复速度上升	
极み	攻击力+5；超一击状态下，BEAM格斗・格斗・电击・特殊格斗系武装给予伤害+20%（+50%）	ミスター・ブシドー
集中力	攻击敌方战舰PIN POINT时全武装给予伤害+10%（+60%）	
见切り	以主战斗单位（即非支援单位）战斗时，敌方的角色技能全部无效化	
狡猾	选择防御时，受到伤害额外−5%（−40%）	
解放	觉醒值+10(未觉醒角色同样有效；删除该技能时觉醒返回初值，再次习得时将回到过去的上升值)	
精神感应	全武装消耗MP−20%，超强气以上时机体攻击力・防御力+20%	カミーユ・ビダン ジュドー・アーシタ バナージ・リンクス
静かなる猛虎	必杀武装技给予伤害+5%（+50%）	孙权ガンダム
刻苦	格斗・射击・反应・守备・觉醒−10，消耗EN+10% 机师・舰长・机体获得经验+10%（+60%） 击破敌军获得SCORE+10%（+60%）	
空间认识能力	觉醒・特殊觉醒系武装威力+100（+1000）	
空中战斗适应	在空中战斗时，命中・回避率+3（+15）	
恐怖	攻击命中时，敌方机师MP−20（−30）	
冷彻	无我方支援的战斗中，敌机防御力−1（−15）	
历战の勇士	攻击力+2（+16），格斗+2（+16） 驾驶特定机体（原创机）时，该技能上升效果为1.5倍	《G世纪》原创男性角色
练达	机体地形适应全部上升1个等级，该地形无适应等级时的无效	
流派东方不败	格斗・必杀武装给予伤害+5%（+15%）	ドモン・カッシュ 东方不败マスター・アジア
龙帝を继ぐ者	必杀技武装给予伤害+5%（+50%）	刘备ガンダム
明镜止水	超强气以上发动，必杀技武装威力+1000	ドモン・カッシュ
怒り	随HP减少，会心率提升	
怒れる瞳	全武装给予伤害+5%（+20%），随HP减少，会心率提升	シン・アスカ
骑士道	1对1的战斗下，命中・会心率+5（+16）	
气分屋	战斗的情绪值变动随机化	
气合	战斗是MP增量上升	
器用	位于战舰整备位置时，战舰最大EN+2（+30）	
强固	最大HP+1000（+6000）	
强化人间	觉醒・特殊觉醒系武装威力+100（+1000）	
青い巨星	在地上战斗时，攻击力+5（+18），会心率+5（+18）	ランバ・ラル
青い闪光	防御力・机动力+3（+15）	ハリソン・マディン
情报解析	位于战舰通信位置时，射击值+5（+30），增加战舰的命中率	
热血	随情绪提升，格斗・射击・反应・守备值随之提高	
人工ニュータイプ	觉醒・特殊觉醒系武装威力+100（+1000）	カリス・ノーティラス
砂漠の虎	在地上・水上战斗时，命中率・会心率+8（+20）	アンドリュー・バルトフェルド
射击管制	位于战舰通信位置时，战舰射击系武装命中率+2（+12）	
身轻	搭乘体积M或以下的机体时，机动力+2（+12），回避率+2（+12）	
熟练	命中率+3（+15），EN消耗−5%	
水中战斗适应	在水中战斗时命中・回避+3（+15）	アカハナ アウル・ニーダ
素人	消耗EN+10%，会心率+10（+30）	
挑发	吸引敌军注意力，使敌方更容易攻击自己	
铁壁	防御力+2（+16）	
统率力	担任舰长时指挥范围+1（+6）	
统制	担任大师・队长机体时指挥范围+3	
威风	担任舰长时，同组内的所有成员在战斗中MP的降幅收窄	
威压	敌方为强气・普通・弱气时，命中率・会心率+8（+18）	
星を继ぐ者	格斗・射击・反应・守备值+5，超强气以上时觉醒值+30	カミーユ・ビダン
幸运	位于战舰Guest位置时，当战舰击坠敌机，全舰桥角色ACE POINT+2	
炎のモビルスーツ乘り	战斗MP增量+3；超强气以上时，机体攻击力为1.2倍	ガロード・ラン
隐密	率先攻击时命中率+5（+16）	
影の军神	守备+2，机体防御+2	ロンド・ミナ・サハク（敌专用）
佣兵	全武装最大射程＋1(特殊射程除外)	ウィッツ・スー ロアビィ・ロイ エニル・エル 丛云劾 カナード・パルス アリー・アル・サーシェス ラナロウ・シェイド ブラッド
勇将	机体防御力+2（+12）担任队长时指挥范围+3	
宇宙の蜉蝣	机动力・反应+3（+15）；驾驶体积M以下的机体时，回避率+3（+15）	シーマ・ガラハウ
战场の女神	攻击力+2（+16），射击值+2（+16） 驾驶特定机体（原创机）时，该技能上升效果为1.5倍	《G世纪》原创女性角色
战斗神	射击・格斗・觉醒值+5（+15），机体攻击力+5（+15）	ギム・ギンガナム
战栗の暴将	必杀技武装给予伤害+5%（+50%）	吕布トールギス
真のイノベイター	反应・觉醒值+3（+15） 超强气以上时机体攻击・防御+20%	刹那・F・セイエイ（00第二季）
真红の稻妻	机体攻击力+3（+18），驾驶特定机体时移动力+1	ジョニー・ライデン
真面目	担任舰长・机师时，所得经验值+10%（+100%）	
最高评议会议长	指挥+5（+25），担任舰长・队长时指挥范围+3	ギルバート・デュランダル

收集率奖励

玩家在收集图鉴到达一定阶段，相应的角色奖励就会开启，以下是各收集率对应的奖励角色。

收集率	奖励角色
10%	オードリー・バーン
15%	シス・ミットヴィル
20%	吕布トールギス
25%	クイーン・リリーナ
30%	ダグザ・マックール
35%	ラクス・クライン
40%	キラル・メキレル

收集率	奖励角色
45%	セレーネ・マクグリフ
50%	ギギ・アンダルシア
55%	ザビーネ・シャル
60%	ネーナ・トリニティ
65%	ベルナデット・ブリエット
70%	マリオン・ウェルチ

收集率	奖励角色
75%	カトル(强气)
80%	ルイス（强气）
85%	アレンビー（强气）
90%	ステラ（强气）
95%	刹那（剧场版）
100%	アプロディア

全机体开发一览

机动战士ガンダム

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
ガンダム	2	陆战型ガンダム	3	G-3ガンダム	4	ガンダム试作1号机	4	フルアーマーガンダム
ガンキャノン	2	量产型ガンキャノン	3	ガンタンク	4	ガンキャノンII	5	ガンダム
ガンタンク	2	61式战车	3	量产型ガンタンク	4	ガンタンクII	5	ガンキャノン
コア・ファイター	3	コア・ブースター	4	ガンタンク	5	ガンキャノン	6	ガンダム
コア・ブースター	2	コア・ファイター	4	Gディフェンサー	–	–	–	–
61式战车	2	ホバートラック	3	マゼラ・アタック	5	量产型ガンタンク	–	–
ボール	2	先行量产型ボール	3	量产型ガンタンク	4	ジム	–	–
ジム	2	ジム・コマンド	3	陆战型ジム	4	ジム改	5	ジムII
ドップ	2	マゼラ・アタック	11	アッザム	–	–	–	–
マゼラ・アタック	2	ドップ	3	61式战车	4	ヒルドルブ	–	–
ザクI	2	ザクI・スナイパータイプ	3	ザクII	4	ヅダ	5	ギャバン・ボルジャーノン
ザクII	2	ザクI	3	高机动型ザクII	4	ザクII改	5	グフ
グフ	2	ザクII	3	グフフライトタイプ	4	ドム	4	グフカスタム
ドム	2	グフ	2	リック・ドム	4	ドム・トローペン	–	
リック・ドム	2	宇宙用高机动试验型ザク	2	グフ	2	ドム	4	リック・ドムII
ギャン	3	ガルバルディα	4	ギャン改	5	R・ジャジャ	–	–
ゲルググ	2	高机动型ザクII	3	ゲルググJ	4	ガルバルディα	4	ゲルググM
ゴッグ	2	アッガイ	3	ズゴック	4	ハイ・ゴッグ	5	ゾック
ゾック	2	ゴッグ	3	ズゴック	3	カプール	–	–
アッガイ	3	アッグガイ	4	ゴッグ	5	ズゴック	–	–
ズゴック	2	ゴッグ	3	ズゴックE	4	ゾック	–	–
アッザム	2	ザクレロ	3	アプサラスII	–	–	–	–
ザクレロ	2	ザクII	4	ビグロ	–	–	–	–
ビグロ	2	ザクレロ	4	ヴァル・ヴァロ	5	ブラウ・ブロ	7	ビグザム
ビグザム	2	ビグロ	3	量产型ビグザム	6	グランザム	–	–
ブラウ・ブロ	2	ビグロ	4	ジオング	5	エルメス	–	–
エルメス	3	ブラウ・ブロ	4	キュベレイ	–	–	–	–
ジオング	3	ブラウ・ブロ	4	ハンマ・ハンマ	5	パーフェクト・ジオング	–	–

机动战士ガンダム 第08MS小队

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
陆战型ガンダム	2	陆战型ジム	3	ブルーディスティニー2号机	4	ガンダムEz8	5	ガンダム
ガンダムEz8	2	陆战型ジム	3	陆战型ガンダム	–	–	–	–
ホバートラック	2	61式战车	3	先行量产型ボール	–	–	–	–
陆战型ジム	2	ジム	3	ジムスナイパー	4	陆战型ガンダム	5	ブルーディスティニー1号机
ジムスナイパー	2	ジム	3	陆战型ジム	4	ジム・スナイパーカスタム	–	–
量产型ガンタンク	2	ホバートラック	3	61式战车	4	ガンタンク	–	–
先行量产型ボール	2	ホバートラック	3	61式战车	4	ボール	5	オッゴ
宇宙用高机动试验型ザク	2	ザクII	3	高机动型ザクII	4	ザクII改	5	リック・ドム
グフフライトタイプ	2	グフ	3	ドム	3	グフカスタム	5	アッシマー
グフカスタム	2	グフ	3	グフフライトタイプ	4	イフリート	5	ガルスJ
アプサラスII	2	ザクII	3	量产型ビグザム	3	アッザム	5	アプサラスIII
アプサラスIII	2	ザクII	3	アプサラスII	3	アッザム	4	ビグザム

机动战士ガンダム MS IGLOO

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
ヅダ	2	ザクI	4	ドム	4	リック・ドム	–	–
ヒルドルブ	2	マゼラ・アタック	3	ザクII	–	–	–	–
ビグ・ラング	2	オッゴ	3	ビグロ	6	ノイエ・ジール	–	–
オッゴ	2	先行量产型ボール	3	ザクI	4	ザクII	9	ビグ・ラング

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
アレックス	2	ジム・カスタム	3	ガンダム	4	アレックス-CA	5	ネティクス
アレックス-CA	2	ジム・カスタム	2	ジム・キャノンII	3	アレックス	4	フルアーマーガンダム
ジム・コマンド	2	ジム	3	ジム改	4	ジム・スナイパーカスタム	4	ジム・カスタム
ジムスナイパーII	2	ジム・コマンド	3	ジム・スナイパー	3	ジム・スナイパーカスタム	–	–
量产型ガンキャノン	2	ジムキャノン	3	ガンキャノン	–	–	–	–
ズゴックE	2	ズゴック	3	カプール	4	ゾック	–	–
ハイ・ゴッグ	3	ゴッグ	3	ズゴック	4	カプール	5	ゾック
ザクII改	2	ザクII	4	ハイザック(ティターンズ仕样)	5	アクトザク	6	ザクIII
リック・ドムII	2	ドム	2	リック・ドム	4	ドライセン	–	–
ゲルググJ	2	ゲルググ	3	ガルバルディα	3	ゲルググM	4	ケンプファー
ケンプファー	2	イフリート	3	ゲルググキャノン	3	ゲルググJ	4	ゲルググM

机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
ガンダム试作1号机	2	ガンダム	3	ガンダム试作2号机	3	ガンダム试作3号机ステイメン	3	ガーベラ・テトラ
ガンダム试作2号机	2	ガンダム试作2号机(MLRS装备)	3	ガンダム试作1号机	3	ガンダム试作3号机ステイメン	3	ガーベラ・テトラ
ガンダム试作3号机ステイメン	3	ガンダム试作1号机	3	ガンダム试作2号机	3	ガーベラ・テトラ	6	ガンダム试作3号机
ガンダム试作3号机	2	ガンダム	3	ガンダム试作2号机	3	ガンダム试作3号机ステイメン	3	ガーベラ・テトラ
ジム改	2	ジム	3	ジム・コマンド	4	ジム・ストライカー	4	ジム・カスタム
ジム・カスタム	2	ジム・コマンド	3	ジム改	4	ジム・クウエル	–	–
ジム・キャノンII	2	ジム	3	ジムキャノン	3	ジム・カスタム	4	ガンキャノン
ジム・クウエル	2	ジムII	2	ジム・カスタム	4	ヘイズル	–	–
ドム・トローペン	2	ドム	2	リック・ドム	3	イフリート	–	–
ゲルググM	2	ゲルググ	3	ゲルググJ	3	ガルバルディα	4	ケンプファー
ガーベラ・テトラ	3	ガンダム试作1号机	3	ガンダム试作2号机	3	ガンダム试作3号机ステイメン	4	ガーベラ・テトラ改
ヴァル・ヴァロ	2	ザクレロ	3	ビグロ	4	ブラウ・ブロ	4	ビグ・ラング
ノイエ・ジール	2	ブラウ・ブロ	4	ノイエ・ジールII	–	–	–	–

ADVANCE OF Z ティターンズの旗のもとに

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
ヘイズル	2	ジム・クウエル	3	ヘイズル-FA	4	ガンダムMk-II(ティターンズ仕样)	4	ヘイズル改
ヘイズル-FA	2	ヘイズル	3	ガンダムMk-II(ティターンズ仕样)	3	ヘイズル改	4	アレックス-CA
ヘイズル改	2	ヘイズル	3	ヘイズル-FA	4	ガンダムMk-II(ティターンズ仕样)	4	ヘイズル・ラー
ヘイズル・ラー	2	ヘイズル	3	ヘイズル改	4	バイアラン	–	

机动战士Zガンダム

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)	2	ガンダム	3	リック・ディアス(赤)	3	ガンダムMk-II(ティターンズ仕样)	4	ガンダムMk-III
ガンダムMk-II(ティターンズ仕样)	2	ジム・クウエル	3	ヘイズル	3	バーザム	3	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)
リック・ディアス(赤)	3	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)	3	シュツルム・ディアス	3	ディジェ	–	–
メタス	3	リゼル	4	百式	5	Zガンダム	6	ZII
Gディフェンサー	2	コア・ファイター	3	コア・ブースター	4	メガライダー	–	–
スーパーガンダム	2	Gディフェンサー	3	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)	–	–	–	–
百式	3	ガンダムMk-III	3	百式改	4	デルタプラス	–	–
Zガンダム	2	メタス	3	Zプラス	4	ZII	5	ZZガンダム
ジムII	2	ジム	3	ネモ	4	ジム・クウエル	4	ジムIII
ネモ	2	ジムII	3	ジムIII	–	–	–	–
ディジェ	2	ゲルググ	3	リック・ディアス(赤)	4	ガンダムMk-III	–	
ハイザック(ティターンズ仕样)	2	ザクII	3	ジム・クウエル	4	ハイザック・カスタム	4	マラサイ
ハイザック・カスタム	2	ハイザック(ティターンズ仕样)	3	マラサイ	–	–	–	–
ガルバルディβ	2	ハイザック(ティターンズ仕样)	3	ガルバルディα	4	ガズアル	4	ガズエル
マラサイ	2	ハイザック(ティターンズ仕样)	3	ガルバルディβ	–	–	–	–
バーザム	3	ゼク・アイン	3	ガンダムMk-II(ティターンズ仕样)	–	–	–	–
アッシマー	4	ギャプラン	4	ガブスレイ	–	–	–	–
ギャプラン	3	アッシマー	3	ギャプラン改	4	バイアラン	–	–
ガブスレイ	3	アッシマー	4	ハンブラビ	5	メッサーラ	5	バウンド・ドック
バイアラン	4	ギャプラン	4	ガブスレイ	–	–	–	–
ハンブラビ	4	ガブスレイ	4	バイアラン	4	メッサーラ	–	–
バウンド・ドック	3	ムットウー	4	ガブスレイ	4	バイアラン	–	–
サイコ・ガンダム	2	ガンダムMk-V	3	ドーベン・ウルフ	4	サイコ・ガンダムMk-II	6	サイコロガンダム
メッサーラ	3	ボリノーク・サマーン	3	パラス・アテネ	5	ジ・O	–	–
ボリノーク・サマーン	3	パラス・アテネ	3	メッサーラ	4	ジ・O	–	–
パラス・アテネ	3	ボリノーク・サマーン	3	メッサーラ	4	ジ・O	–	–
ジ・O	3	ボリノーク・サマーン	3	パラス・アテネ	4	タイタニア	–	–
ガザC	2	ゲゼ(ゲモン机)	3	ガザD	4	ガ・ゾウム	–	–
キュベレイ	3	量产型キュベレイ	3	エルメス	4	キュベレイMk-II(プル仕样)	4	キュベレイMk-II(プルツー仕样)

GUNDAM SENTINEL

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
Sガンダム	3	Zプラス	4	Ex-Sガンダム	4	FAZZ	–	–
Ex-Sガンダム	2	Sガンダム	6	ディープストライカー	–	–	–	–
ディープストライカー	2	Sガンダム	3	Ex-Sガンダム	–	–	–	–
Zプラス	3	ギャプラン改	3	Zガンダム	4	デルタプラス	–	–
FAZZ	3	Sガンダム	3	ZZガンダム	4	フルアーマーZZガンダム	–	–
ガンダムMk-V	3	ガンダムMk-IV	4	ドーベン・ウルフ	6	サイコ・ガンダム	–	–
ゼク・アイン	2	バーザム	3	ゼク・ツヴァイ	–	–	–	–
ゼク・ツヴァイ	2	バーザム	3	ゼク・アイン	4	ザクIII	–	–

机动战士ガンダムZZ

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
ZZガンダム	2	量产型ZZガンダム	3	Zガンダム	4	フルアーマーZZガンダム	—	—
フルアーマーZZガンダム	3	FAZZ	3	ZZガンダム	—	—	—	—
メガライダー	2	コア・ファイター	3	Gディフェンサー	—	—	—	—
ジムIII	2	ジム	3	ジムII	4	ジェガン	—	—
ゲゼ(ゲモン机)	3	ガザC	4	ガザD	5	ガ・ゾウム	—	—
ガザD	2	ガザC	3	ガ・ゾウム	4	ガルスJ	—	—
ガ・ゾウム	2	ガザC	3	ガザD	4	ガルスJ	—	—
ガルスJ	2	ザクII	3	グフ	3	ガ・ゾウム	4	ズサ
ズサ	3	ガルスJ	4	ズサン	—	—	—	—
ハンマ・ハンマ	3	ジオング	4	ドーベン・ウルフ	5	ゲーマルク	—	—
R・ジャジャ	3	ギャン改	4	ガズアル	4	ガズエル	—	—
バウ(量产机)	3	ドライセン	4	Zガンダム	—	—	—	—
カプール	2	ゴッグ	3	ズゴック	3	カプル	4	ゾック
シュツルム・ディアス	2	リック・ドム	3	リック・ディアス(赤)	4	ガンダムMk-III	—	—
ドライセン	2	ドム	2	リック・ドム	4	バウ(量产机)	—	—
ザクIII	2	ザクII	3	ギラ・ドーガ	4	RFザク	4	ザクIII改
ザクIII改	2	ザクII	3	ザクIII	4	RFザク	6	ザク50
リゲルグ	2	ゲルググ	4	量产型キュベレイ	—	—	—	—
ガズアル	2	ガルバルディα	3	ガルバルディβ	4	ガズエル	5	リゲルグ
ガズエル	2	ガルバルディα	3	ガルバルディβ	4	ガズアル	5	リゲルグ
ゲーマルク	3	キュベレイ	3	ドーベン・ウルフ	3	ハンマ・ハンマ	—	—
ドーベン・ウルフ	3	ガンダムMk-V	4	ハンマ・ハンマ	5	ゲーマルク	7	サイコ・ガンダム
キュベレイMk-II(プル仕様)	3	量产型キュベレイ	4	キュベレイ	4	キュベレイMk-II(プルツー仕様)	6	クィン・マンサ
キュベレイMk-II(プルツー仕様)	3	量产型キュベレイ	4	キュベレイ	4	キュベレイMk-II(プル仕様)	6	クィン・マンサ
量产型キュベレイ	3	リゲルグ	4	エルメス	5	キュベレイ	—	—
サイコ・ガンダムMk-II	3	サイコ・ガンダム	5	サイコロガンダム	—	—	—	—
クィン・マンサ	2	キュベレイ	2	キュベレイMk-II(プル仕様)	2	キュベレイMk-II(プルツー仕様)	3	クシャトリヤ

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
νガンダム	3	量产型νガンダム	4	νガンダムHWS	5	サザビー	7	Hi-νガンダム
リ・ガズィ	2	Zガンダム	3	ZII	4	リ・ガズィ・カスタム	—	—
ジェガン	2	ジムIII	3	ジェガンD型	4	グスタフ・カール	4	ヘビーガン
ギラ・ドーガ	3	ギラ・ズール	4	メッサー	5	ヤクト・ドーガ(クェス专用机)	5	ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)
ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)	2	ギラ・ドーガ	3	ヤクト・ドーガ(クェス专用机)	5	サザビー	—	—
ヤクト・ドーガ(クェス专用机)	2	ギラ・ドーガ	3	ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)	5	サザビー	—	—
α・アジール	2	ギラ・ドーガ	3	ヤクト・ドーガ(クェス专用机)	4	ノイエ・ジール	5	エビル・ドーガ
サザビー	3	ヤクト・ドーガ(クェス专用机)	3	ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)	5	シナンジュ	5	ナイチンゲール

机动战士ガンダムUC

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
ユニコーンガンダム	2	シルエットガンダム	4	νガンダム	4	ペーネロペー	—	—
リゼル	2	ジェガン	3	メタス	4	Zガンダム	5	ZII
デルタプラス	3	百式	3	Zプラス	3	Zガンダム	4	Sガンダム
ジェガンD型	2	ジェガン	3	グスタフ・カール	4	スタークジェガン	4	ヘビーガン
スタークジェガン	2	ジェガン	3	ジェガンD型	3	グスタフ・カール	4	ヘビーガン
ロト	2	ガンタンクR44	4	Gキャノン	—	—	—	—
シナンジュ	2	ギラ・ズール	3	サザビー	4	ユニコーンガンダム	—	—
ギラ・ズール	2	ギラ・ドーガ	3	メッサー	—	—	—	—
クシャトリヤ	2	ギラ・ズール	3	ヤクト・ドーガ(クェス专用机)	3	ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)	4	クィン・マンサ

机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
Ξガンダム	4	νガンダム	4	ペーネロペー	—	—	—	—
メッサー	2	ギラ・ドーガ	3	ギラ・ズール	3	RFザク	—	—
ペーネロペー	4	νガンダム	4	Ξガンダム	—	—	—	—
グスタフ・カール	2	ジェガン	3	ヘビーガン	—	—	—	—

机动战士ガンダムF90

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
ガンダムF90	2	Gキャノン	3	ガンダムF90(フル装备)	4	ガンダムF90(火星独立ジオン军仕样)	5	ガンダムF91
ガンダムF90(フル装备)	2	Gキャノン	3	ガンダムF90	4	ガンダムF91	—	—
ガンダムF90(火星独立ジオン军仕样)	3	RFザク	3	ガンダムF90	4	シルエットガンダム	—	—
RFザク	2	ザクII	4	RFドム	6	ザク50	—	—
RFドム	2	ドム	2	リックドム	3	RFザク	4	RFゲルググ
RFゲルググ	2	ゲルググ	3	RFザク	3	RFドム	4	リゲルグ
グランザム	2	RFザク	3	RFドム	3	RFゲルググ	5	ビグザム

机动战士ガンダム シルエットフォーミュラ91

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
シルエットガンダム	2	ガンダムF90	3	ガンダムF91	4	ネオガンダム	—	—
ネオガンダム	2	シルエットガンダム	3	ガンダムF91	4	ペーネロペー	—	—
ベルガ・バルス	2	ベルガ・ダラス	2	ダギ・イルス	3	ベルガ・ギロス	4	ビギナ・ギナ
ビギナ・ゼラ	2	ベルガ・ギロス	3	ビギナ・ギナ	3	ビギナ・ギナII	4	ビギナ・ロナ

机动战士ガンダムF91

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
ガンダムF91	3	ガンダムF90	4	シルエットガンダム	5	クロスボーン・ガンダムX1	—	—
ヘビーガン	2	ジェガン	3	グスタフ・カール	4	Gキャノン	4	ジェムズガン
Gキャノン	2	ヘビーガン	5	ガンダムF90	—	—	—	—
ガンタンクR44	2	ガンタンク	3	ロト	4	Gキャノン	—	—
デナン・ゾン	2	エビル・S	2	ゾンド・ゲー	3	デナン・ゲー	5	ベルガ・ダラス
デナン・ゲー	2	エビル・S	2	デナン・ゾン	4	ベルガ・ダラス	5	ベルガ・ギロス
エビル・S	2	ゾンド・ゲー	3	デナン・ゾン	4	デナン・ゲー	6	ダギ・イルス
ベルガ・ダラス	2	エビル・S	3	デナン・ゾン	3	デナン・ゲー	4	ベルガ・ギロス
ベルガ・ギロス	3	ベルガ・ダラス	3	ダギ・イルス	4	ベルガ・バルス	5	ビギナ・ギナ
ダギ・イルス	2	エビル・S	3	ベルガ・ダラス	4	ベルガ・ギロス	5	ビギナ・ギナ
ビギナ・ギナ	3	ベルガ・ギロス	4	ビギナ・ギナII	4	ビギナ・ゼラ	5	ビギナ・ロナ
ラフレシア	2	デナン・ゾン	3	ベルガ・ダラス	4	ビギナ・ギナ	5	エビル・ドーガ

机动战士クロスボーン・ガンダム

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
クロスボーン・ガンダムX1	2	フリント	3	クロスボーン・ガンダムX1改	4	クロスボーン・ガンダムX2	4	クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX1改	2	フリント	3	クロスボーン・ガンダムX1	4	クロスボーン・ガンダムX2	4	スカルハート
クロスボーン・ガンダムX2	2	フリント	3	クロスボーン・ガンダムX2改	4	クロスボーン・ガンダムX1	4	クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX2改	2	フリント	3	クロスボーン・ガンダムX2	4	クロスボーン・ガンダムX1	4	アマクサ
クロスボーン・ガンダムX3	2	フリント	4	クロスボーン・ガンダムX1	4	クロスボーン・ガンダムX2	6	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス
フリント	3	レコードブレイカー	4	クロスボーン・ガンダムX1	4	クロスボーン・ガンダムX2	4	クロスボーン・ガンダムX3
ゾンド・ゲー	2	エビル・S	3	デナン・ゾン	4	デナン・ゲー	—	—
バタラ	3	ペズ・バタラ	4	ヴァゴン	—		—	—
ペズ・バタラ	2	バタラ	3	ヴァゴン	5	ノーティラス	—	—
ヴァゴン	2	バタラ	3	ペズ・バタラ	5	ノーティラス	—	—
アビジョ	2	バタラ	4	クァバーゼ	4	トトゥガ	5	ノーティラス
クァバーゼ	3	量产型クァバーゼ	4	アビジョ	4	トトゥガ	5	ノーティラス
量产型クァバーゼ	2	バタラ	3	ペズ・バタラ	4	ヴァゴン	5	クァバーゼ
トトゥガ	2	バタラ	4	アビジョ	4	クァバーゼ	5	ノーティラス
エレファンテ	3	アビジョ	3	クァバーゼ	3	トトゥガ	4	ノーティラス
ノーティラス	3	アビジョ	3	クァバーゼ	3	トトゥガ	4	エレファンテ
ディビニダド	2	バタラ	3	ノーティラス	4	インプルース・コルニグス	—	—

机动战士クロスボーン・ガンダム スカルハート

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
スカルハート	2	クロスボーン・ガンダムX1	3	クロスボーン・ガンダムX1改	4	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	—	—
アマクサ	2	バタラ	3	クロスボーン・ガンダムX2	4	コルニグス	—	—

机动战士クロスボーン・ガンダム 钢铁の7人

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	2	フリント	3	レコードブレイカー	3	クロスボーン・ガンダムX1	3	クロスボーン・ガンダムX3
レコードブレイカー	3	フリント	4	クロスボーン・ガンダムX1	4	ガンダムF91	5	V2ガンダム
コルニグス	2	バタラ	3	アマクサ	4	インプルース・コルニグス	7	ディビニダド
インプルース・コルニグス	2	バタラ	3	アマクサ	3	コルニグス	6	ディビニダド

机动战士Vガンダム

开发原机体	(Lv)	开发A	(Lv)	开发B	(Lv)	开发C	(Lv)	开发D
Vガンダム	3	ガンイージ	4	V2ガンダム	—	—	—	—
V2ガンダム	2	Vガンダム	3	レコードブレイカー	4	ザンスパイン	4	V2アサルトバスター
V2アサルトバスター	2	Vガンダム	3	レコードブレイカー	4	V2ガンダム	4	ザンスパイン
ガンイージ	2	ジェムズガン	2	ジャベリン	3	ガンブラスター	4	Vガンダム
ガンブラスター	2	ジェムズガン	2	ジャベリン	3	ガンイージ	4	Vガンダム
ジェムズガン	2	ヘビーガン	3	ジャベリン	4	ガンイージ	—	—
ジャベリン	2	ヘビーガン	3	ジェムズガン	4	ガンイージ	—	—
ゾロアット	2	ゾロ	3	シャッコー	4	ゲドラフ	—	—
ゾロ	2	ゾロアット	3	トムリアット	4	ゴッゾーラ	—	—
トムリアット	2	ゾロ	3	ゴッゾーラ	4	ドムットリア	5	リカール
ドムットリア	2	ゾロ	3	トムリアット	4	ゴッゾーラ	5	リカール

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
ゴッゾーラ	2	ゾロ	3	トムリアット	4	ドムットリア	5	リカール
リカール	2	ゾロ	3	ゾロアット	4	ゲドラフ	5	ドッゴーラ(青)
アビゴル	2	ゾロアット	3	シャッコー	4	ジャバコ	5	ザンネック
ドッゴーラ(青)	2	ゾロアット	2	シャッコー	3	ゲドラフ	3	リカール
ゲドラフ	2	ゾロアット	3	ゾリディア	4	ブルッケング	6	ドッゴーラ(青)
ゾリディア	2	ゾロアット	3	ゲドラフ	4	ブルッケング	6	ドッゴーラ(青)
ブルッケング	2	ゾロアット	3	ゲドラフ	4	ゾリディア	6	ドッゴーラ(青)
シャッコー	2	ゾロアット	3	ジャバコ	4	リグ・シャッコー	5	アビゴル
リグ・シャッコー	2	ゾロアット	3	シャッコー	4	コンティオ	5	ゴトラタン
コンティオ	2	ゾロアット	3	シャッコー	4	ジャバコ	5	リグ・コンティオ
ジャバコ	2	ゾロアット	3	シャッコー	4	コンティオ	5	アビゴル
リグ・コンティオ	2	ゾロアット	3	コンティオ	4	リグ・リング	—	—
ザンネック	2	ゾロアット	3	アビゴル	4	ゲンガオゾ	5	ザンスパイン
ゲンガオゾ	2	ゾロアット	4	ザンネック	5	ザンスパイン	—	—
ゴトラタン	2	ゾロアット	3	コンティオ	4	リグ・リング	4	リグ・シャッコー

机动武斗传Gガンダム

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
シャイニングガンダム	2	ライジングガンダム	3	ガンダムシュピーゲル	4	ゴッドガンダム	—	—
ゴッドガンダム	2	ライジングガンダム	3	シャイニングガンダム	3	ガンダムシュピーゲル	4	マスターガンダム
ガンダムマックスター	3	ドラゴンガンダム	3	ガンダムローズ	3	ボルトガンダム	3	ガンダムシュピーゲル
ドラゴンガンダム	3	ガンダムローズ	3	ガンダムマックスター	3	ボルトガンダム	3	ガンダムシュピーゲル
ガンダムローズ	3	ドラゴンガンダム	3	ガンダムマックスター	3	ボルトガンダム	3	ガンダムシュピーゲル
ボルトガンダム	3	ドラゴンガンダム	3	ガンダムローズ	3	ガンダムマックスター	3	ガンダムシュピーゲル
ガンダムシュピーゲル	3	ドラゴンガンダム	3	ガンダムローズ	3	ガンダムマックスター	3	ボルトガンダム
ライジングガンダム	2	ブッシ	3	ノブッシ	5	シャイニングガンダム	—	—
マンダラガンダム	3	ノーベルガンダム	3	ネロスガンダム	3	ジョンブルガンダム	3	ガンダムシュピーゲル
ネロスガンダム	2	デスアーミー	4	ガンダムシュピーゲル	4	ガンダムヘブンズソード	—	—
ガンダムヘブンズソード	2	デスアーミー	3	ネロスガンダム	6	グランドマスターガンダム	—	—
ジョンブルガンダム	2	カッシング	2	デスアーミー	4	ガンダムシュピーゲル	6	グランドガンダム
カッシング	2	ブッシ	3	ノブッシ	3	デスアーミー	6	ジョンブルガンダム
グランドガンダム	2	デスアーミー	3	ジョンブルガンダム	5	グランドマスターガンダム	—	——
ノーベルガンダム	3	マンダラガンダム	4	ガンダムシュピーゲル	4	ウォルターガンダム	—	—
ウォルターガンダム	2	デスアーミー	3	ノーベルガンダム	6	グランドマスターガンダム	—	—
マスターガンダム	3	ウォルターガンダム	3	ガンダムヘブンズソード	4	ゴッドガンダム	4	グランドガンダム
グランドマスターガンダム	2	ウォルターガンダム	2	ガンダムヘブンズソード	3	マスターガンダム	3	グランドガンダム
ブッシ	3	ノブッシ	4	ファントマ	5	ライジングガンダム	—	—
ノブッシ	2	ブッシ	3	ファントマ	4	ライジングガンダム	—	—
ファントマ	2	ブッシ	3	ノブッシ	4	ライジングガンダム	—	—
デスアーミー	3	デスバット	4	ネロスガンダム	4	ジョンブルガンダム	9	マスターガンダム
デスバット	2	デスアーミー	6	マスターガンダム	9	デビルガンダム	—	—
デビルガンダム	2	デスアーミー	3	デスバット	3	ガンダムシュピーゲル	5	デビルガンダム(最終形态)
デビルガンダム(最终形态)	2	デスアーミー	3	デスバット	3	ガンダムシュピーゲル	5	デビルガンダムJr.

新机动战记ガンダムW

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
ウイングガンダム	3	メリクリウス	3	ガンダムデスサイズ	3	ガンダムヘビーアームズ	5	ウイングガンダムゼロ
ウイングガンダムゼロ	2	ウイングガンダム	3	トールギス	4	ウイングガンダムゼロ(EW)	—	—
ガンダムデスサイズ	3	ガンダムヘビーアームズ	3	ガンダムサンドロック	4	ガンダムデスサイズヘル	—	—
ガンダムデスサイズヘル	2	ガンダムデスサイズ	3	トールギス	4	ガンダムデスサイズヘル(EW)	—	—
ガンダムヘビーアームズ	3	ヴァイエイト	3	ガンダムサンドロック	3	シェンロンガンダム	4	ガンダムヘビーアームズ改
ガンダムヘビーアームズ改	2	ガンダムヘビーアームズ	3	トールギス	4	ガンダムヘビーアームズ改(EW)	—	—
ガンダムサンドロック	3	シェンロンガンダム	3	ウイングガンダム	4	ガンダムサンドロック改	—	—
ガンダムサンドロック改	2	ガンダムサンドロック	3	トールギス	4	ガンダムサンドロック改(EW)	—	—
シェンロンガンダム	3	ウイングガンダム	3	ガンダムデスサイズ	4	アルトロンガンダム	—	—
アルトロンガンダム	2	シェンロンガンダム	3	トールギス	4	ガンダムナタク	—	—
トールギス	2	リーオー(OZ)	3	ウイングガンダム	4	トールギスII	5	トールギスIII
トールギスII	2	リーオー(OZ)	3	トールギス	4	トールギスIII	4	ガンダムエピオン
リーオー(地上)	2	リーオー(宇宙)	3	リーオー(OZ)	4	エアリーズ	5	トーラス
リーオー(宇宙)	2	リーオー(地上)	3	リーオー(OZ)	4	エアリーズ	5	トーラス
リーオー(OZ)	2	リーオー(地上)	2	リーオー(宇宙)	4	トーラス	7	トールギス
エアリーズ	2	リーオー(地上)	2	リーオー(宇宙)	3	リーオー(OZ)	4	トーラス
トーラス	2	リーオー(地上)	2	リーオー(宇宙)	3	リーオー(OZ)	4	ビルゴ
ヴァイエイト	2	リーオー(OZ)	3	ビルゴ	4	メリクリウス	4	ガンダムヘビーアームズ
メリクリウス	2	リーオー(OZ)	3	ビルゴ	4	ヴァイエイト	4	ウイングガンダム
ビルゴ	2	リーオー(OZ)	3	トーラス	4	ビルゴII	5	サーペント
ビルゴII	3	ビルゴ	4	ヴァイエイト	4	メリクリウス	4	サーペント
ガンダムエピオン	3	トールギス	4	ガンダムアクエリアス	4	ウイングガンダムゼロ	—	—

新机动战记ガンダムW Endless Waltz

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
ウイングガンダムゼロ(EW)	2	リーオー(OZ)	3	ウイングガンダム	4	トールギス	4	ウイングガンダムゼロ
ガンダムデスサイズヘル(EW)	2	リーオー(OZ)	3	ガンダムデスサイズ	4	トールギス	4	ガンダムデスサイズヘル
ガンダムヘビーアームズ改(EW)	2	リーオー(OZ)	3	ガンダムヘビーアームズ	4	トールギス	4	ガンダムヘビーアームズ改
ガンダムサンドロック改(EW)	2	リーオー(OZ)	3	ガンダムサンドロック	4	トールギス	4	ガンダムサンドロック改
ガンダムナタク	2	リーオー(OZ)	3	シェンロンガンダム	4	トールギス	4	アルトロンガンダム
トールギスIII	2	リーオー(OZ)	3	トールギス	4	トールギスII	4	ガンダムエピオン
サーペント	2	トーラス	3	ビルゴ	4	ビルゴII	5	ガンダムヘビーアームズ改(EW)

机动新世纪ガンダムX

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
ガンダムX	2	GXビット	3	ガンダムXディバイダー	4	ガンダムDX	—	—
ガンダムXディバイダー	2	GXビット	3	ガンダムエアマスター	3	ガンダムレオパルド	4	ガンダムDX
ガンダムDX	2	GXビット	3	ガンダムX	4	ガンダムベルフェゴール	—	—
ガンダムエアマスター	3	Gファルコン	4	ガンダムレオパルド	4	ガンダムX	5	ガンダムエアマスター・バースト
ガンダムエアマスター・バースト	2	Gファルコン	3	ガンダムレオパルド	4	ガンダムX	5	ガンダムベルフェゴール
ガンダムレオパルド	3	Gファルコン	4	ガンダムエアマスター	4	ガンダムX	5	ガンダムレオパルド・デストロイ
ガンダムレオパルド・デストロイ	2	Gファルコン	3	ガンダムエアマスター	4	ガンダムX	5	ガンダムベルフェゴール
Gファルコン	2	エニルカスタム	3	ガンダムエアマスター	3	ガンダムレオパルド	4	ガンダムX
ドートレス	2	ドートレス・ウエポン	4	バリエント	5	ドートレス・ネオ	—	—
ドートレス・ウエポン	2	ドートレス	4	バリエント	5	ドートレス・ネオ	—	—
ドートレス・ネオ	2	ドートレス	2	ドートレス・ウエポン	3	バリエント	—	—
ガディール	3	バリエント	4	ドートレス・ネオ	—		—	—
バリエント	2	ドートレス	2	ドートレス・ウエポン	3	ガディール	4	ドートレス・ネオ
ガンダムヴァサーゴ	4	ガンダムアシュタロン	4	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	5	ガンダムベルフェゴール	—	—
ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	3	ガンダムヴァサーゴ	4	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	4	ガンダムベルフェゴール	—	—
ガンダムアシュタロン	4	ガンダムヴァサーゴ	4	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	5	ガンダムベルフェゴール	—	—
ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	3	ガンダムアシュタロン	4	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	4	ガンダムベルフェゴール	—	—
ジェニス	2	エニルカスタム	3	ジュラッグ	4	セプテム	5	オクト・エイプ
エニルカスタム	2	ジェニス	2	ジュラッグ	3	セプテム	4	オクト・エイプ
ジュラッグ	2	ジェニス	3	エニルカスタム	4	セプテム改	7	ベルティゴ
セプテム	2	ジェニス	2	ジュラッグ	3	セプテム改	4	オクト・エイプ
セプテム改	2	ジェニス	2	ジュラッグ	3	セプテム	4	オクト・エイプ
オクト・エイプ	2	ジェニス	3	セプテム	5	クラウダ	6	ベルティゴ
クラウダ	2	ジェニス	3	セプテム	4	オクト・エイプ	5	ベルティゴ
フェブラル	2	ジェニス	4	ベルティゴ	5	グランディーネ	7	パトゥーリア
ベルティゴ	2	ジュラッグ	3	オクト・エイプ	4	フェブラル	7	パトゥーリア
グランディーネ	2	ジェニス	2	ドートレス	3	フェブラル	4	パトゥーリア
パトゥーリア	2	ジュラッグ	3	ベルティゴ	4	グランディーネ	—	—
GXビット	2	ドートレス	3	D.O.M.E.ビット	5	ガンダムX	—	—
D.O.M.E.ビット	2	GXビット	3	ガンダムエアマスター	3	ガンダムレオパルド	4	ガンダムX

∀ガンダム

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
∀ガンダム	3	ガンダム	4	シルバー・スモー	5	∀ガンダム(能力解放)	—	—
∀ガンダム(能力解放)	2	∀ガンダム	3	ゴールド・スモー	4	ターンX	—	—
カプル	2	カプール	4	コレン・カプル	—	—	—	—
コレン・カプル	2	カプル	2	カプール	5	イーゲル	—	—
ボルジャーノン	2	ザクII	3	ギャバン・ボルジャーノン	6	ザクIII	—	—
ギャバン・ボルジャーノン	2	ザクI	3	ボルジャーノン	—	—	—	—
シルバー・スモー	2	フラット	4	∀ガンダム	4	ゴールド・スモー	—	—
ゴールド・スモー	2	フラット	3	∀ガンダム	3	シルバー・スモー	—	—
ウォドム	2	ウァッド	3	フラット	4	强化型ウォドム	—	—
强化型ウォドム	2	ウァッド	2	フラット	3	ウォドム	—	—
ウァッド	4	ゴッゾー	6	フラット	8	ウォドム	—	—
フラット	2	ウァッド	3	ハイヒール	4	マヒロー	4	ムットウー
ハイヒール	2	ウァッド	3	フラット	4	マヒロー	4	ムットウー
ムットウー	3	フラット	5	バウンド・ドック	—		—	—
イーゲル	2	ウァッド	3	フラット	3	ゴッゾー	4	コレン・カプル
ゴッゾー	2	ウァッド	3	フラット	5	イーゲル	—	—
ズサン	2	ズサ	3	マヒロー	—		—	—
マヒロー	2	フラット	4	ウォドム	5	バンデット	—	—
バンデット	2	マヒロー	3	ズサン	6	ターンX	—	—
ターンX	2	フラット	3	∀ガンダム	3	バンデット	—	—

机动战士ガンダムSEED

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
ストライクガンダム	2	ストライクダガー	3	ストライクルージュ	4	デュエルガンダム	4	ストライクノワール
ストライクルージュ	2	ストライクダガー	3	ストライクガンダム	4	ストライクノワール	5	アカツキ
メビウス・ゼロ	2	スカイグラスパー	4	エグザス	—	—	—	—
スカイグラスパー	3	メビウス・ゼロ	4	エグザス	6	ストライクガンダム	—	—

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
デュエルガンダム	3	デュエルガンダム アサルトシュラウド	4	ブリッツガンダム	4	ストライクガンダム	4	バスターガンダム
デュエルガンダム アサルトシュラウド	3	ブリッツガンダム	3	ストライクガンダム	3	バスターガンダム	4	ブルデュエル
バスターガンダム	4	デュエルガンダム	4	ストライクガンダム	4	カラミティガンダム	5	ヴェルデバスター
ブリッツガンダム	4	デュエルガンダム	4	イージスガンダム	4	バスターガンダム	4	フォビドゥンガンダム
イージスガンダム	4	ブリッツガンダム	4	デュエルガンダム	4	バスターガンダム	4	レイダーガンダム
フリーダムガンダム	3	ドレッドノートガンダム	4	インパルスガンダム	5	ストライクフリーダムガンダム	6	フリーダムガンダム(ミーティア)
フリーダムガンダム(ミーティア)	2	フリーダムガンダム	4	ストライクフリーダムガンダム	5	ジャスティスガンダム(ミーティア)	—	—
ジャスティスガンダム	3	ドレッドノートガンダム	4	セイバーガンダム	5	インフィニットジャスティスガンダム	6	ジャスティスガンダム(ミーティア)
ジャスティスガンダム(ミーティア)	2	ジャスティスガンダム	4	インフィニットジャスティスガンダム	5	フリーダムガンダム(ミーティア)	—	—
M1アストレイ	2	ストライクダガー	2	M1アストレイ(シュライク)	4	アストレイ レッドフレーム	4	アストレイ ブルーフレーム
ストライクダガー	3	ダガーL	4	M1アストレイ	5	ストライクガンダム	6	ゲルズゲー
カラミティガンダム	4	バスターガンダム	4	レイダーガンダム	4	フォビドゥンガンダム	—	—
フォビドゥンガンダム	4	ブリッツガンダム	4	レイダーガンダム	4	カラミティガンダム	—	—
レイダーガンダム	4	イージスガンダム	4	フォビドゥンガンダム	4	カラミティガンダム	—	—
ジン	2	ジンハイマニューバ	4	シグー	—	—	—	—
ジンハイマニューバ	2	ジン	3	ジンハイマニューバ2型	4	シグー	—	—
シグー	2	ジン	3	ディン	4	ゲイツ	—	—
ディン	2	ジン	3	シグー	4	バビ	—	—
ゲイツ	2	ジン	3	シグー	4	ゲイツR	—	—
バクゥ	3	ケルベロスバクゥハウンド	4	ラゴゥ	5	ガイアガンダム	—	—
ラゴゥ	2	バクゥ	3	ケルベロスバクゥハウンド	4	ガイアガンダム	—	—
プロヴィデンスガンダム	3	Xアストレイ	4	レジェンドガンダム	—	—	—	—



机动战士ガンダムSEED ASTRAY

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
アストレイ レッドフレーム	2	M1アストレイ	3	アストレイ ブルーフレーム	4	ストライクガンダム	5	ハイペリオンガンダム
アストレイ ブルーフレーム	2	M1アストレイ	3	アストレイ レッドフレーム	4	デュエルガンダム	5	ハイペリオンガンダム



机动战士ガンダムSEED X ASTRAY

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
ドレッドノートガンダム	2	ゲイツ	3	Xアストレイ	4	ジャスティスガンダム	4	フリーダムガンダム
Xアストレイ	2	アストレイ レッドフレーム	3	ドレッドノートガンダム	4	ジャスティスガンダム	4	フリーダムガンダム
ハイペリオンガンダム	2	ストライクダガー	3	アストレイ レッドフレーム	3	アストレイ ブルーフレーム	4	スターゲイザー



机动战士ガンダムSEED DESTINY

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
インパルスガンダム	4	ガイアガンダム	4	アビスガンダム	4	カオスガンダム	5	デスティニーガンダム
セイバーガンダム	3	ガイアガンダム	3	アビスガンダム	3	カオスガンダム	4	ジャスティスガンダム
ザクウォーリア	2	ゲイツR	3	ザクファントム	4	グフイグナイテッド	—	—
ザクファントム	2	ゲイツR	3	ザクウォーリア	4	グフイグナイテッド	5	インパルスガンダム
グフイグナイテッド	2	ザクウォーリア	4	ドムトルーパー	—	—	—	—
デスティニーガンダム	3	インパルスガンダム	4	レジェンドガンダム	—	—	—	—
レジェンドガンダム	4	デスティニーガンダム	4	プロヴィデンスガンダム	—	—	—	—
ゲイツR	2	ジン	2	シグー	3	ゲイツ	4	ザクウォーリア
バビ	2	シグー	3	ディン	4	ゲイツR	—	—
ジンハイマニューバ2型	2	ジン	2	ジンハイマニューバ	3	シグー	4	ゲイツ
カオスガンダム	4	ガイアガンダム	4	インパルスガンダム	4	アビスガンダム	5	セイバーガンダム
アビスガンダム	4	ガイアガンダム	4	インパルスガンダム	4	カオスガンダム	5	セイバーガンダム
ガイアガンダム	2	バクゥ	4	アビスガンダム	4	カオスガンダム	5	セイバーガンダム
ダガーL	2	ストライクダガー	3	ダークダガーL	4	ウィンダム	—	—
ダークダガーL	2	ストライクダガー	3	ダガーL	4	ウィンダム	6	ストライクノワール
ウィンダム	2	ストライクダガー	3	ダガーL	3	ダークダガーL	5	ストライクガンダム
エグザス	3	ダークダガーL	3	メビウス・ゼロ	4	ウィンダム	—	—
ザムザザー	3	ゲルズゲー	6	デストロイガンダム	—	—	—	—
ゲルズゲー	2	ストライクダガー	3	ザムザザー	6	デストロイガンダム	—	—
デストロイガンダム	2	ウィンダム	3	エグザス	4	ゲルズゲー	4	ザムザザー
M1アストレイ(シュライク)	2	ストライクダガー	3	アストレイ レッドフレーム	3	アストレイ ブルーフレーム	4	ムラサメ
ムラサメ	2	M1アストレイ	2	M1アストレイ(シュライク)	5	アカツキ	—	—
アカツキ	2	ムラサメ	3	ストライクルージュ	4	ジャスティスガンダム	4	フリーダムガンダム
ドムトルーパー	2	ザクウォーリア	3	グフイグナイテッド	—	—	—	—
ストライクフリーダムガンダム	3	フリーダムガンダム	6	ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)	—	—	—	—
ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)	2	ストライクフリーダムガンダム	5	インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)	—	—	—	—
インフィニットジャスティスガンダム	3	ジャスティスガンダム	6	インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)	—	—	—	—
インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)	2	ジャスティスガンダム	5	ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)	—	—	—	—



机动战士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
スターゲイザー	2	M1アストレイ	3	ハイペリオンガンダム	—	—	—	—
ストライクノワール	2	ダークダガーL	3	ストライクガンダム	4	ヴェルデバスター	4	ブルデュエル
ブルデュエル	2	ダークダガーL	3	デュエルガンダム アサルトシュラウド	4	ヴェルデバスター	4	ストライクノワール
ヴェルデバスター	2	ダークダガーL	3	バスターガンダム	4	ブルデュエル	4	ストライクノワール
ケルベロスバクゥハウンド	2	バクゥ	3	ラゴゥ	4	ガイアガンダム	—	—



机动战士ガンダム00

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
ガンダムエクシア	2	ガンダムエクシアリペア	3	Oガンダム	5	GNアーマー TYPE-E	7	ダブルオーガンダム
ガンダムデュナメス	3	Oガンダム	4	ケルディムガンダム	5	GNアーマー TYPE-D	—	—
ガンダムキュリオス	3	Oガンダム	4	アリオスガンダム	—	—	—	—
ガンダムヴァーチェ	2	ガンダムナドレ	3	Oガンダム	4	セラヴィーガンダム	—	—
ガンダムナドレ	3	Oガンダム	3	セラフィムガンダム	3	ガンダムヴァーチェ	—	—
GNアームズ TYPE-D	3	GNアームズ TYPE-E	4	オーライザー	4	GNアーチャー	7	GNアーマー TYPE-D
GNアームズ TYPE-E	3	GNアームズ TYPE-D	4	オーライザー	4	GNアーチャー	7	GNアーマー TYPE-E
GNアーマー TYPE-D	2	GNアームズ TYPE-D	3	オーライザー	3	GNアーチャー	4	ガンダムデュナメス
GNアーマー TYPE-E	2	GNアームズ TYPE-E	3	オーライザー	3	GNアーチャー	4	ガンダムエクシア
ガンダムスローネアイン	2	GN-X	3	ガンダムスローネドライ	3	ガンダムスローネツヴァイ	4	アルケーガンダム
ガンダムスローネツヴァイ	2	GN-X	3	ガンダムスローネドライ	3	ガンダムスローネアイン	4	アルケーガンダム
ガンダムスローネドライ	2	GN-X	3	ガンダムスローネツヴァイ	3	ガンダムスローネアイン	4	アルケーガンダム
ユニオンリアルド	4	ユニオンフラッグ	—	—	—	—	—	—
ユニオンフラッグ	2	ユニオンリアルド	3	オーバーフラッグ	—	—	—	—
オーバーフラッグ	2	ユニオンリアルド	3	ユニオンフラッグ	4	GNフラッグ	5	トリロバイト
GNフラッグ	2	ユニオンリアルド	3	オーバーフラッグ	4	GN-X	6	マスラオ
AEUヘリオン	2	AEUヘリオン陆战型	3	AEUイナクト(デモカラー)	4	AEUイナクト	—	—
AEUヘリオン陆战型	2	AEUヘリオン	3	AEUイナクト(デモカラー)	6	アグリッサ	—	—
AEUイナクト	2	AEUヘリオン	4	GN-X	6	アグリッサ	—	—
AEUイナクト(デモカラー)	2	AEUヘリオン	3	AEUイナクト	5	GN-X	—	—
アグリッサ	2	AEUヘリオン	2	AEUヘリオン陆战型	3	AEUイナクト(デモカラー)	3	AEUイナクト
アンフ	3	ティエレン地上型	3	ティエレン宇宙型	—	—	—	—
ティエレン地上型	2	アンフ	3	ティエレン长距离射击型	3	ティエレン宇宙型	4	ティエレン高机动型
ティエレン长距离射击型	2	アンフ	3	ティエレン地上型	3	ティエレン宇宙型	4	ティエレン高机动型
ティエレン宇宙型	2	アンフ	3	ティエレン地上型	4	ティエレンタオツー	—	—
ティエレン高机动型	2	ティエレン地上型	2	ティエレン长距离射击型	3	ティエレン高机动B型	4	ティエレンタオツー
ティエレン高机动B型	2	ティエレン地上型	2	ティエレン长距离射击型	2	ティエレン宇宙型	4	ティエレンタオツー
ティエレンタオツー	2	ティエレン地上型	2	ティエレン宇宙型	4	ティエレン全领域对应型	4	GN-X
GN-X	4	GN-XIII(アロウズ仕样)	5	アルヴァアロン	7	アルヴァトーレ	—	—
アルヴァトーレ	2	GN-X	3	トリロバイト	3	アルヴァアロン	4	エンプラス
アルヴァアロン	3	ガンダムスローネドライ	3	ガンダムスローネツヴァイ	3	ガンダムスローネアイン	5	アルヴァトーレ
Oガンダム	4	ガンダムエクシア	4	ガンダムキュリオス	4	ガンダムデュナメス	4	ガンダムヴァーチェ



机动战士ガンダム00 セカンドシーズン

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
ダブルオーガンダム	3	ガンダムエクシア	3	Oガンダム(实战配备型)	6	ダブルオーライザー	—	—
ダブルオーライザー	2	オーライザー	3	ガンダムエクシア	3	ダブルオーガンダム	6	ダブルオーライザー(最终决战仕样)
ダブルオーライザー(最终决战仕样)	2	オーライザー	3	ガンダムエクシア	3	ダブルオーガンダム	6	ダブルオークアンタ
ケルディムガンダム	3	ガンダムデュナメス	3	Oガンダム(实战配备型)	4	ケルディムガンダムGNHW	—	—
ケルディムガンダムGNHW	3	ガンダムデュナメス	3	Oガンダム(实战配备型)	3	ケルディムガンダム	—	—
アリオスガンダム	3	ガンダムキュリオス	3	Oガンダム(实战配备型)	4	アリオスガンダムGNHW	4	アーチャーアリオス
アリオスガンダムGNHW	3	ガンダムキュリオス	3	Oガンダム(实战配备型)	3	アリオスガンダム	—	—
セラヴィーガンダム	2	セラフィムガンダム	3	ガンダムヴァーチェ	3	Oガンダム(实战配备型)	4	セラヴィーガンダムGNHW
セラヴィーガンダムGNHW	2	セラフィムガンダム(GNHW)	3	ガンダムヴァーチェ	3	Oガンダム(实战配备型)	3	セラヴィーガンダム
セラフィムガンダム	2	ガンダムナドレ	3	Oガンダム(实战配备型)	3	セラヴィーガンダム	—	—
セラフィムガンダム(GNHW)	2	ガンダムナドレ	3	Oガンダム(实战配备型)	3	セラヴィーガンダムGNHW	—	—
オーライザー	3	GNアームズ TYPE-D	3	GNアームズ TYPE-E	4	GNアーチャー	6	ダブルオーライザー
GNアーチャー	3	GNアームズ TYPE-D	3	GNアームズ TYPE-E	4	オーライザー	5	アーチャーアリオス
アーチャーアリオス	3	GNアーチャー	3	アリオスガンダム	—	—	—	—
ガンダムエクシアリペア	2	ティエレン宇宙型	3	ガンダムエクシア	4	ガンダムエクシアリペアII	5	ダブルオーガンダム
ガンダムエクシアリペアII	2	ガンダムエクシアリペア	3	ガンダムエクシア	3	Oガンダム(实战配备型)	4	ダブルオーガンダム
ティエレン全领域对应型	2	ティエレン地上型	2	ティエレン宇宙型	3	ティエレンタオツー	4	GN-X
GN-XIII(アロウズ仕样)	2	GN-X	3	アヘッド	4	トリロバイト	—	—
アヘッド	2	GN-XIII(アロウズ仕样)	3	アヘッド・スマルトロン	4	アヘッド・サキガケ	—	—

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
アヘッド・スマルトロン	2	ティエレンタオツー	3	アヘッド	4	アヘッド・サキガケ	–	–
アヘッド・サキガケ	3	アヘッド	3	アヘッド・スマルトロン	4	マスラオ	–	–
マスラオ	2	GNフラッグ	2	GN–X	3	アヘッド・サキガケ	4	スサノオ
スサノオ	2	GNフラッグ	2	GN–X	3	アヘッド・サキガケ	3	マスラオ
トリロバイト	2	オーバーフラッグ	3	GN–XIII(アロウズ仕様)	4	エンプラス	–	–
ガデッサ(リヴァイヴ机)	3	ガデッサ(ヒリング机)	3	ガラッゾ(ブリング机)	3	ガッデス	5	リボーンズガンダム
ガデッサ(ヒリング机)	3	ガデッサ(リヴァイヴ机)	3	ガラッゾ(ヒリング机)	3	ガッデス	5	リボーンズガンダム
ガラッゾ(ブリング机)	3	ガラッゾ(ヒリング机)	3	ガデッサ(リヴァイヴ机)	3	ガッデス	5	リボーンズガンダム
ガラッゾ(ヒリング机)	3	ガラッゾ(ブリング机)	3	ガデッサ(ヒリング机)	3	ガッデス	5	リボーンズガンダム
ガッデス	3	ガデッサ(ヒリング机)	3	ガラッゾ(ブリング机)	3	エンプラス	5	リボーンズガンダム
エンプラス	2	GN–XIII(アロウズ仕様)	3	ガデッサ(ヒリング机)	3	ガラッゾ(ブリング机)	5	レグナント
レグナント	2	GN–XIII(アロウズ仕様)	3	ガデッサ(ヒリング机)	3	ガラッゾ(ブリング机)	3	エンプラス
アルケーガンダム	2	GN–X	3	ガンダムスローネツヴァイ	4	エンプラス	–	–
リボーンズガンダム	3	Oガンダム(实战配备型)	3	ガデッサ(ヒリング机)	3	ガラッゾ(ブリング机)	3	アルヴァアロン
Oガンダム(实战配备型)	3	Oガンダム	4	ダブルオーガンダム	4	リボーンズガンダム	–	–

GAME CATEGORY 游戏系（ゲーム系）

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
ブルーディスティニー1号机	2	陆战型ジム	3	陆战型ガンダム	4	ブルーディスティニー2号机	4	ブルーディスティニー3号机
ブルーディスティニー2号机	2	陆战型ジム	3	陆战型ガンダム	4	ブルーディスティニー1号机	4	ブルーディスティニー3号机
ブルーディスティニー3号机	2	陆战型ジム	3	陆战型ガンダム	4	ブルーディスティニー1号机	4	ブルーディスティニー2号机
イフリート改	2	イフリート	3	イフリート・ナハト	4	ブルーディスティニー1号机	–	–
ガンダム4号机	3	ガンダム	3	ガンダム4号机(Bst)	4	ガンダム5号机	5	ガンダム6号机
ガンダム4号机(Bst)	3	ガンダム	3	ガンダム4号机	4	ガンダム5号机	4	ガンダム6号机
ガンダム5号机	3	ガンダム	3	ガンダム5号机(Bst)	4	ガンダム4号机	5	ガンダム6号机
ガンダム5号机(Bst)	3	ガンダム	3	ガンダム5号机	4	ガンダム4号机	4	ガンダム6号机
ガンダム6号机	3	ガンダム	3	ガンダム4号机	3	ガンダム5号机	4	ガンダム7号机
ガンダム7号机	2	RX–81スタンダードアーマー	3	ガンダム	3	ガンダム6号机	4	ガンダムMk–II(エゥーゴ仕様)
RX–81スタンダードアーマー	3	ガンダム	4	ガンダム7号机	5	フルアーマーガンダム	–	–
イフリート・ナハト	2	イフリート	3	イフリート改	4	ギャン	–	–
サイコロガンダム	4	サイコ・ガンダム	5	サイコ・ガンダムMk–II	6	サイコ・ハロ	–	–
イフリート	2	グフ	3	ドム	4	イフリート改	5	イフリート・ナハト
ザクI・スナイパータイプ	2	ザクI	3	ザクII	4	ザクキャノン	–	–
ジム・ストライカー	2	ジム改	3	ジム・スナイパーカスタム	3	ジム・カスタム	4	ストライカー・カスタム
ストライカー・カスタム	2	ジム改	3	ジム・ストライカー	4	ヘイズル	–	–
ガンダム试作2号机(MLRS装备)	2	ガンダム	2	ガンダム试作2号机	3	ガンダム试作1号机	3	ガンダム试作3号机ステイメン
ガーベラ・テトラ改	2	ガーベラ・テトラ	3	リック・ディアス	4	R・ジャジャ	–	
トルネードガンダム	3	フェニックス・ゼロ	4	ガンダム(ベーシック)	4	∀ガンダム(ベーシック)	4	エールストライクガンダム(ベーシック)
ネティクス	3	アレックス	4	ガンダムMk–IV	5	量产型νガンダム	–	–
量产型ビグザム	3	ビグロ	4	アプサラスII	5	ビグザム	–	–
グレート・ジオング	2	パーフェクト・ジオング	3	ビグザム	4	ノイエ・ジール	5	クィン・マンサ
ノイエ・ジールII	3	ノイエ・ジール	4	サザビー	5	α・アジール	–	–
ギャプラン改	3	アッシマー	3	ギャプラン	4	バイアラン	–	–
ガンダムMk–IV	3	ガンダムMk–III	3	ネティクス	4	ガンダムMk–V	–	–
タイタニア	3	ボリノーク・サマーン	3	パラス・アテネ	3	メッサーラ	4	ジ・O
ギャン改	2	ギャン	3	ガルバルディα	4	R・ジャジャ	–	–
ビギナ・ロナ	2	ベルガ・ダラス	2	ダギ・イルス	3	ベルガ・ギロス	4	ビギナ・ギナ
エビル・ドーガ	2	エビル・S	4	α・アジール	4	ラフレシア	–	–
ザク50	2	ザクI	3	ザクII	4	ギラ・ドーガ	5	RFザク
リグ・リング	2	ゾロアット	4	ザンネック	5	ゴトラタン	5	リグ・コンティオ
ザンスパイン	3	ザンネック	3	ゲンガオゾ	3	V2ガンダム	–	
デビルガンダムJr.	2	デスアーミー	3	デスバット	4	デビルガンダム	5	グランドマスターガンダム
ガンダムアクエリアス	3	ウイングガンダム	3	トールギス	4	ウイングガンダムゼロ	4	ガンダムエピオン
ガンダムベルフェゴール	3	ガンダムX	3	ガンダムアシュタロン	3	ガンダムヴァサーゴ	–	–
ハロ	2	トルネードガンダム	3	フェニックス・ゼロ	4	フェニックスガンダム	15	サイコ・ハロ
サイコ・ハロ	2	トルネードガンダム	3	フェニックス・ゼロ	4	フェニックスガンダム	15	サイコロガンダム
フェニックス・ゼロ	3	フェニックスガンダム	4	Zガンダム(ベーシック)	4	Vガンダム(ベーシック)	4	シャイニングガンダム(ベーシック)
フェニックスガンダム	4	νガンダム(ベーシック)	4	ガンダムX(ベーシック)	4	ガンダムエクシア(ベーシック)	7	フェニックスガンダム(能力解放)
フェニックスガンダム(能力解放)	4	ウイングガンダム(ベーシック)	4	ソードインパルスガンダム(ベーシック)	4	ユニコーンガンダム(ベーシック)	9	ハロ
ハルファスガンダム	2	トルネードガンダム	3	フェニックスガンダム	4	レギナ	11	バルバトス
レギナ	2	トルネードガンダム	3	フェニックスガンダム	5	ハルファスガンダム	–	
バルバトス	5	レギナ	10	フェニックスガンダム(能力解放)	15	ハルファスガンダム	20	∀ガンダム(黑历史)

EXTRA 其他系列（その他）

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
フルアーマーガンダム	2	RX–81スタンダードアーマー	3	ガンダム	4	アレックス–CA	5	パーフェクト・ガンダム
G–3ガンダム	3	ガンダム	4	ガンダム4号机	4	アレックス	–	–
ガンキャノンII	2	ジム・キャノンII	3	ガンキャノン	5	ガンダム6号机	–	–
ガンタンクII	2	量产型ガンタンク	3	ガンタンク	4	ガンタンクR44	–	–
ジム・スナイパーカスタム	2	ジム	3	ジムスナイパー	4	ジムスナイパーII	–	–
ジムキャノン	2	ジム	3	ジム・キャノンII	4	ガンキャノン	–	–
高机动型ザクII	2	ザクII	3	ザクII改	4	宇宙用高机动试验型ザク	5	ゲルググ
ザクキャノン	2	ザクII	3	ザクII改	–	–	–	–
ゲルググキャノン	2	ゲルググ	3	ケンプファー	–	–	–	–
アッグガイ	2	アッガイ	4	グフ	4	ゴッグ	–	–
パーフェクト・ガンダム	2	ガンダム	3	フルアーマーガンダム	–	–	–	–
パーフェクト・ジオング	2	ジオング	3	ハンマ・ハンマ	5	グレート・ジオング	–	–
アクトザク	2	ザクII	3	ハイザック	5	ザクIII	–	–
ガルバルディα	2	ゲルググ	3	ギャン	4	ガルバルディβ	–	–
ガンダムMk–III	2	ガンダムMk–II(エゥーゴ仕様)	2	ガンダムMk–II(ティターンズ仕様)	4	ガンダムMk–IV	5	百式
百式改	3	ガンダムMk–III	3	百式	4	デルタプラス	–	–
ZII	2	メタス	3	リゼル	3	Zガンダム	4	リ・ガズィB.W.S
Hi–νガンダム	3	νガンダム	4	ユニコーンガンダム	–	–	–	–
νガンダムHWS	2	量产型νガンダム	3	νガンダム	4	Ξガンダム	–	–
リ・ガズィ・カスタム	3	ZII	3	リ・ガズィB.W.S	4	量产型νガンダム	–	–
ナイチンゲール	3	サザビー	4	シナンジュ	5	α・アジール	–	–
量产型ZZガンダム	2	ジェガン	3	Zガンダム	4	ZZガンダム	–	–
量产型νガンダム	3	ネティクス	4	リ・ガズィ・カスタム	5	νガンダム	–	–
ビギナ・ギナII	3	ベルガ・ギロス	3	ビギナ・ギナ	4	ビギナ・ゼラ	4	ビギナ・ロナ
ダブルオークアンタ	2	ガンダムエクシア	3	ダブルオーライザー	4	ダブルオーライザー(最终决战仕样)	4	リボーンズガンダム

廉价机型（ベーシック）

开发原机体	(Lv) 开发A		(Lv) 开发B		(Lv) 开发C		(Lv) 开发D	
ガンダム(ベーシック)	2	ガンキャノン	4	ガンダム	5	アレックス	13	ハロ
ゲルググ(ベーシック)	2	ザクII	3	ズゴック	4	ゲルググ	13	ハロ
ガンダム试作1号机(ベーシック)	2	ジム改	3	ジム・カスタム	4	ガンダム试作1号机	13	ハロ
ガンダム试作2号机(ベーシック)	2	ゲルググ	4	ガンダム试作2号机	5	ガンダム试作2号机(MLRS装备)	13	ハロ
Zガンダム(ベーシック)	2	ネモ	3	メタス	5	Zガンダム	13	ハロ
百式(ベーシック)	2	ネモ	4	リック・ディアス	5	百式	13	ハロ
ガンダムMk–II(ベーシック)	2	ジムII	4	ガンダムMk–II(エゥーゴ仕様)	4	ガンダムMk–II(ティターンズ仕様)	13	ハロ
ZZガンダム(ベーシック)	2	ジムIII	6	量产型ZZガンダム	10	ZZガンダム	13	ハロ
キュベレイ(ベーシック)	2	ガザC	5	量产型キュベレイ	7	キュベレイ	13	ハロ
νガンダム(ベーシック)	3	ジェガン	6	リ・ガズィB.W.S	10	νガンダム	13	ハロ
サザビー(ベーシック)	2	ギラ・ドーガ	4	ギラ・ズール	10	サザビー	13	ハロ
ユニコーンガンダム(ベーシック)	3	ジェガンD型	5	リゼル	12	ユニコーンガンダム	13	ハロ
ガンダムF91(ベーシック)	3	ジェガン	6	ガンダムF90	9	ガンダムF91	13	ハロ
クロスボーン・ガンダムX1(ベーシック)	2	ゾンド・ゲー	4	フリント	8	クロスボーン・ガンダムX1	13	ハロ
Vガンダム(ベーシック)	3	ジェムズガン	4	シャッコー	5	Vガンダム	13	ハロ
シャイニングガンダム(ベーシック)	2	ノブッシ	4	ライジングガンダム	5	シャイニングガンダム	13	ハロ
ウイングガンダム(ベーシック)	2	リーオー(OZ)	3	トーラス	7	ウイングガンダム	13	ハロ
トールギス(ベーシック)	2	リーオー(OZ)	3	トーラス	5	トールギス	13	ハロ
ガンダムX(ベーシック)	2	ドートレス	3	GXビット	5	ガンダムX	13	ハロ
∀ガンダム(ベーシック)	2	ボルジャーノン	3	カプル	5	∀ガンダム	13	ハロ
エールストライクガンダム(ベーシック)	2	ストライクダガー	4	メビウス・ゼロ	5	ストライクガンダム	13	ハロ
イージスガンダム(ベーシック)	2	ジンハイマニューバ	5	イージスガンダム	5	デュエルガンダム	13	ハロ
ソードインパルスガンダム(ベーシック)	2	ジンハイマニューバ2型	4	ザクウォーリア	7	インパルスガンダム	13	ハロ
ガンダムエクシア(ベーシック)	3	ガンダムエクシアリペア	4	GN–X	5	ガンダムエクシア	13	ハロ
アヘッド・サキガケ(ベーシック)	2	ユニオンフラッグ	4	GNフラッグ	5	アヘッド・サキガケ	13	ハロ

全机体设计一览

游戏通过设计生产的机体共185台，要设计出需要的机体，只需收集其对应的A、B机体中的各一台即可。部分机体存在多个设计方案，得到其中一个方案中的A、B机体也可以完成设计。

机动战士ガンダム

ガンダム	
A	コア・ファイター
B	0ガンダム
	リボーンズガンダム
	0ガンダム(实战配备型)

ガンキャノン	
A	リボーンズガンダム
B	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノンII
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンII
	ティエレン长距离射击型
	ドートレス・ウエポン
	量产型ガンキャノン

ガンタンク	
方案1	
A	61式战车
	ボール
	ホバートラック
	61式战车
B	トルネードガンダム
方案2	
A	リボーンズガンダム
B	マゼラ・アタック
	ガンタンクII
	ガンタンクR44(タンク)
	ヒルドルブ
	ロト(MA)
	量产型ガンタンク

コア・ファイター	
方案1	
A	ガンダム
	ガンキャノン
	ガンタンク
	フルアーマーガンダム
	G-3ガンダム
	パーフェクト・ガンダム
B	GNアームズ TYPE-D
	GNアームズ TYPE-E
	Gディフェンサー
	Gファルコン
	オーライザー
	ギャプラン改
	コア・ブースター
	スカイグラスパー
	ドップ
	メビウス・ゼロ
方案2	
A	ガンキャノン
	ガンタンク
	フルアーマーガンダム
	G-3ガンダム
	パーフェクト・ガンダム
B	エグザス

ボール	
A	カプール
	カプル
	コレン・カプル
B	ハロ
	サイコ・ハロ

マゼラ・アタック	
A	61式战车
B	GNアームズ TYPE-D
	GNアームズ TYPE-E
	Gディフェンサー
	Gファルコン
	エグザス
	ギャプラン改
	コア・ファイター
	コア・ブースター
	スカイグラスパー
	ドップ
	メビウス・ゼロ

リック・ドム	
A	ヅダ
B	RFドム
	セプテム改
	ティエレン高机动B型
	ティエレン高机动型
	ドムトルーパー
	ドライセン

ギャン	
A	グフ
B	R・ジャジャ
B	ガズアル
	ガズエル
	ガンダムローズ
	ギャン改
	ハンマ・ハンマ
	ビギナ・ロナ

ゲルググ	
A	ガンダム
B	高机动型ザクII

ゴッグ	
A	ドム
B	ゾック
	アッガイ
	ズゴック
	ズゴックE
	ハイ・ゴッグ
	カプール
	カプル
	コレン・カプル
	トリロバイト

ゾック	
A	ゲゼ(ゲモン机)
B	アッガイ
	アビスガンダム
	ウォルターガンダム
	カプール
	カプル
	ゴッグ
	コレン・カプル
	ズゴック
	ズゴックE
	トリロバイト
	ハイ・ゴッグ

アッガイ	
A	ザクII
B	ゴッグ

アッザム	
方案1	
A	グランザム
B	Ξガンダム
	アグリッサ
	エンプラス
	ペーネロペー
	レグナント(MA)
方案2	
A	グランディーネ
	ザムザザー
B	Ξガンダム
	アグリッサ
	ヴァル・ヴァロ
	エンプラス
	ペーネロペー
	レグナント(MA)

ビグザム	
A	ファントマ
B	アプサラスII
	アプサラスIII
	ビグ・ラング
	ノイエ・ジール
	ノイエ・ジールII
	グランザム
	量产型ビグザム
	ザク50

エルメス	
A	νガンダム
	Hi-νガンダム
B	サザビー
	ナイチンゲール

机动战士ガンダム 第08MS小队

ジムスナイパー	
A	ジム
	陆战型ジム
B	カッシング
	ガンダムデュナメス
	ゲルググJ
	ケルディムガンダム
	ケルディムガンダムGNHW
	ザクI・スナイパータイプ
	ジム・スナイパーカスタム
	ジムスナイパーII
	ジョンブルガンダム

宇宙用高机动试验型ザク	
方案1	
A	ザクII
B	ドム
方案2	
A	リック・ドム
B	トルネードガンダム

机动战士ガンダム MS IGLOO

ヅダ	
A	トルネードガンダム
B	ドップ
	マゼラ・アタック
	アッガイ
	オッゴ

ビグ・ラング	
A	ビグロ
B	オッゴ
	ノイエ・ジール
	α・アジール
	ノイエ・ジールII

机动战士ガンダム0080 ホケットの中の战争

アレックス	
A	ガンダム
B	Hi-νガンダム
	Xアストレイ
	α・アジール
	νガンダム
B	νガンダムHWS
	Ξガンダム
	アカツキ
	アルヴァトーレ
	アルケーガンダム
	エグザス
	エビル・ドーガ
	ガッデス
	ガンダムスローネツヴァイ
	キュベレイ
	キュベレイMk-II(プルツー仕様)
	キュベレイMk-II(プル仕様)
	クイン・マンサ
	クシャトリヤ
	ゲーマルク
	サザビー
	ストライクフリーダムガンダム
	タイタニア
	ダブルオークアンタ
	ナイチンゲール
	パトゥーリア
	ハルファスガンダム
	フェニックスガンダム(能力解放)
	プロヴィデンスガンダム
	ペーネロペー
	ベルティゴ
	ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)
	ヤクト・ドーガ(クェス专用机)
	ユニコーンガンダム
	ラフレシア
	リボーンズガンダム
	レグナント(MA)
	レジェンドガンダム

ケンプファー	
A	ギャン
B	ゲルググ

机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー

ジム・キャノンII	
A	ジム・カスタム
	ジム・クゥエル
B	カラミティガンダム
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ヒルドルブ

ジム・クゥエル	
方案1	
A	ハイザック
	ハイザック・カスタム
B	ジム
	ジムII
	ジムIII
	ジム・カスタム
	ジム・キャノン
	ジム・キャノンII
	ジム・コマンド
	ジム・ストライカー
	ジム・スナイパーカスタム
	ジムスナイパー
	ジムスナイパーII
	陆战型ジム
方案2	
A	ハイザック
B	トルネードガンダム

ガーベラ・テトラ	
A	ライジングガンダム
B	アヘッド
	アヘッド・スマルトロン
	アヘッド・サキガケ
	ガッデス
B	ガデッサ(リヴァイヴ机)
	ガデッサ(ヒリング机)
	ガラッゾ(ブリング机)
	ガラッゾ(ヒリング机)

ノイエ・ジール	
A	ビグザム
	グランザム
B	ジオング
	パーフェクト・ジオング

ADVANCE OF Z ティターンズの旗のもとに

ヘイズル	
A	ジム・クゥエル
B	デビルガンダム(最终形态)

ヘイズル-FA	
A	アレックス(チョバムアーマー)
B	ヘイズル
	ヘイズル改

机动战士Zガンダム

ガンダムMk-II(ティターンズ仕样)	
A	ジム・クゥエル
B	バーザム

リック・ディアス(赤)	
A	ドム
	リック・ドム
B	ガーベラ・テトラ
	ガーベラ・テトラ改
	ガンダム试作1号机
	ガンダム试作2号机
	ガンダム试作2号机(MLRS装备)
	ガンダム试作3号机
	ガンダム试作3号机ステイメン

Gディフェンサー	
A	Gファルコン
B	オーライザー
	スカイグラスパー

スーパーガンダム	
A	Gディフェンサー
B	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)
	ガンダムMk-II(ティターンズ仕样)

百式	
A	メガライダー
B	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)
	ガンダムMk-II(ティターンズ仕样)

Zガンダム	
A	ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)
	ガンダムMk-II(ティターンズ仕样)
B	シュツルム・ディアス
	ディジェ
	ムラサメ
	リック・ディアス(赤)

ネモ	
A	トルネードガンダム
B	ガザC (MS)
	ゲゼ(ゲモン机)

アッシマー(MS)	
A	ドム
B	Ex-Sガンダム
	GNアーチャー
	ZII
	ZZガンダム
	Zガンダム
	Zプラス
	アビスガンダム
	アリオスガンダム
	アリオスガンダムGNHW
	イージスガンダム
	ウイングガンダム
	ウイングガンダムゼロ
	ガ・ゾウム
	ガイアガンダム
	カオスガンダム
	ガザC
	ガザD
	ガブスレイ
	ガンダムアシュタロン
	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ
	ガンダムエアマスター
	ガンダムエアマスター・バースト
	ガンダムエピオン
	ガンダムキュリオス
	ギャプラン
	セイバーガンダム
	デルタプラス
	ハンブラビ
	ムラサメ
	メッサーラ
	リゼル
	レイダーガンダム

ギャプラン(MS)	
A	ガルバルディβ
B	Ex-Sガンダム
	GNアーチャー
	Sガンダム
	V2ガンダム
	Vガンダム
	ZII
	ZZガンダム
	Zガンダム
	Zプラス
	アッシマー
	アリオスガンダム
	アリオスガンダムGNHW
	イージスガンダム
	インパルスガンダム
	ウイングガンダム
	ウイングガンダムゼロ
	ガ・ゾウム
	ガザC
	ガザD
	ガブスレイ
	ガンダムアシュタロン
	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ
	ガンダムエアマスター
	ガンダムエアマスター・バースト
	ガンダムエピオン
	ガンダムキュリオス
	セイバーガンダム
	ゾロ
	デルタプラス
	ドムットリア
	トムリアット
	バウンド・ドック
	ハンブラビ
	ムットゥー
	ムラサメ
	メタス
	メッサーラ
	リ・ガズィ
	リ・ガズィ・カスタム
	リゼル
	レイダーガンダム
	レグナント(MA)



バイアラン	
A	グフフライトタイプ
B	ハイザック
	ハイザック・カスタム

ハンブラビ	
方案1	
A	バビ
B	グフ
	アッグガイ
	グフカスタム
	RFザク
	ゾロアット
	リグ・シャッコー
	ジャバコ
	グフイグナイテッド
	ザンスパイン
	エンプラス
	レグナント
	リボーンズガンダム
方案2	
A	トリロバイト
	ガンダムエピオン
B	ハイザック
	ハイザック・カスタム
	マラサイ
方案3	
A	トリロバイト
B	ガルバルディβ
	バーザム
	ゼク・アイン
	ゼク・ツヴァイ
	ガンダムエピオン

バウンド・ドック	
A	アッシマー(MS)
B	ビグロ
	ヴァル・ヴァロ

サイコ・ガンダム	
A	グレート・ジオング
B	除サイコ・ガンダム外所有ガンダム系机体

メッサーラ	
A	ビグロ
B	ギャプラン
	ギャプラン改

ボリノーク・サマーン	
A	バイアラン
B	アッガイ
	アッグガイ
	エビル・S
	ダギ・イルス
	ハイザック・カスタム

GUNDAM SENTINEL

Sガンダム	
方案1	
A	ガンダムMk—III
B	ゴッドガンダム
	デビルガンダム
	デビルガンダム(最终形态)
方案2	
A	アルトロンガンダム
	ガンダムナタク
	シェンロンガンダム
	ドラゴンガンダム
B	アカツキ
	アルヴァアロン
	アルヴァトーレ
	ゴールド・スモー
	百式
	百式改

ゼク・アイン	
A	アクトザク
B	ハイザック
	ハイザック・カスタム
	マラサイ

机动战士ガンダムZZ

ZZガンダム	
A	Zガンダム
B	ダブルオーガンダム
	ダブルオークアンタ
	ダブルオーライザー
	ダブルオーライザー(最终决战仕样)

バウ	
A	Zガンダム
	Zプラス
	デルタプラス
B	ガザC
	ガザD
	ガ・ゾウム

リゲルグ	
A	ゲルググ
B	キュベレイ
	キュベレイMk—II(プルツー仕様)
	キュベレイMk—II(プル仕様)
	量产型キュベレイ

ゲーマルク	
方案1	
A	ザクIII
	ザクIII改
B	キュベレイ
	キュベレイMk—II(プル仕様)
	キュベレイMk—II(プルツー仕様)
	量产型キュベレイ
方案2	
A	ガズアル
B	ガズエル

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

νガンダム	
A	リ・ガズィ
B	サザビー
	ナイチンゲール

ギラ・ドーガ	
A	マラサイ
B	ザクIII
	ザクIII改

α・アジール	
A	ノイエ・ジール
	ノイエ・ジールII
B	サザビー
	ナイチンゲール

机动战士ガンダムUC

デルタプラス	
A	百式
B	Zガンダム

スタークジェガン	
A	ジムIII
B	ジェガンD型

ロト	
A	ホバートラック
B	ヒルドルブ

机动战士ガンダムF90

ガンダムF90	
A	0ガンダム
	0ガンダム(实战配备型)
B	RX—81スタンダードアーマー
	V2ガンダム
	ストライクガンダム
	インパルスガンダム
	ダガーL
	ダークダガーL
	ウィンダム

机动战士ガンダム シルエットフォーミュラ91

シルエットガンダム	
方案1	
A	ガンダムF90
	ガンダムF90(フル装备)
	ガンダムF90(火星独立ジオン军仕样)
	ガンダムF91
B	ガンダムスローネアイン
	ガンダムスローネツヴァイ
	ガンダムスローネドライ
方案2	
A	ガンダムF91
B	ガンダムシュピーゲル

机动战士クロスボーン・ガンダム

エレファンテ	
A	アマクサ
	インプルース・コルニグス
	クァバーゼ
	コルニグス
	ディビニダド
	トトウガ
	ノーティラス
B	觉醒・特殊觉醒兵器(ビット・ファンネル・ドラグーン・ファング)搭载的机体

机动战士クロスボーン・ガンダム 钢铁の7人

クロスボーン・ガンダムX1 フルクロス	
A	クロスボーン・ガンダムX3
B	クロスボーン・ガンダムX1(A.B.C)
	クロスボーン・ガンダムX1改(A.B.C)
	スカルハート(A.B.C)

レコードブレイカー	
A	フリント
B	Hi—νガンダム
	V2アサルトバスター
	V2ガンダム
	ウイングガンダム
B	ウイングガンダムゼロ
	ウイングガンダムゼロ(EW)
	ザンスパイン
	ストライクフリーダムガンダム
	デスティニーガンダム
	バルバトス
	ハルファスガンダム
	フェニックスガンダム(能力解放)
	フリーダムガンダム
	レギナ

コルニグス	
A	クァバーゼ
B	ガンダムヘブンズソード

机动战士Vガンダム

Vガンダム	
A	バウ
B	フリント

V2アサルトバスター	
A	デュエルガンダム アサルトシュラウド
B	ヴェルデバスター
	バスターガンダム

ジャベリン	
A	グスタフ・カール
	ジェガン
	ジェガンD型
	スタークジェガン
	リゼル
B	エビル・S
	クロスボーン・ガンダムX2(A.B.C)
	クロスボーン・ガンダムX2改
	デナン・ゾン
	ビギナ・ギナII
	ベルガ・ギロス
	ベルガ・ダラス
	ベルガ・バルス

リカール	
方案1	
A	GNアームズ TYPE—D
	GNアームズ TYPE—E
	Gディフェンサー
	Gファルコン
	エグザス
	オーライザー
	ギャプラン改
B	ゴッゾーラ
	ザンネック
	シャッコー
	ゾロ
	ドムットリア
	トムリアット
方案2	
A	ゾロ
B	トルネードガンダム

ゾリディア	
A	ヴァゴン
B	ゾロアット

机动武斗传Gガンダム

ガンダムシュピーゲル	
A	イフリート・ナハト
B	シャイニングガンダム
	ゴッドガンダム
	デビルガンダム
	デビルガンダム(最终形态)
	デビルガンダムJr.

マンダラガンダム	
A	ジオング
	バウンド・ドック
	ムットウー
B	シャイニングガンダム
	ゴッドガンダム
	ガンダムマックスター
	ドラゴンガンダム
	ボルトガンダム
	ガンダムシュピーゲル
	ライジングガンダム
	ネロスガンダム
	ジョンブルガンダム
	ノーベルガンダム

ネロスガンダム	
A	ネモ
B	ウォルターガンダム
	ガンダムシュピーゲル
	ガンダムヘブンズソード
	ガンダムマックスター
	ガンダムローズ
	グランドガンダム
	グランドマスターガンダム
	ゴッドガンダム
	シャイニングガンダム
	デビルガンダム
	ドラゴンガンダム
	ノーベルガンダム
	ボルトガンダム
	マスターガンダム
	マンダラガンダム
	ライジングガンダム

カッシング	
方案1	
A	ジム・スナイパーカスタム
	ジムスナイパー
	ジムスナイパーII
	ゲルググJ
	ハイザック・カスタム
	ジョンブルガンダム
	ガンダムデュナメス
	ザクI・スナイパータイプ
	ケルディムガンダム
	ケルディムガンダムGNHW
B	トーラス
	ヴァイエイト
	メリクリウス
	ビルゴ
	ビルゴII
	GXビット
	D.O.M.E.ビット
	ズサン
	バンデット
方案2	
A	ブッシ
B	トルネードガンダム

ノーベルガンダム	
A	ガンダムナドレ
B	ウォルターガンダム
	ガンダムシュピーゲル
	ガンダムヘブンズソード
	ガンダムマックスター
	ガンダムローズ
	グランドガンダム
	グランドマスターガンダム
	ゴッドガンダム
	シャイニングガンダム
	ジョンブルガンダム
	デビルガンダム
	ドラゴンガンダム
	ネロスガンダム
	ボルトガンダム
	マスターガンダム
	ライジングガンダム

マスターガンダム	
A	シャイニングガンダム
	ゴッドガンダム
B	デビルガンダム
	デビルガンダム(最终形态)
	デビルガンダムJr.

新机动战记ガンダムW

ウイングガンダム	
A	Zガンダム
	Zプラス
	ウイングガンダムゼロ
	デルタプラス
B	コルニグス
	インプルース・コルニグス
	ガンダムヘブンズソード

ウイングガンダムゼロ	
A	トールギス
B	ガンダムベルフェゴール

ガンダムデスサイズ	
A	ザンネック
	デスバット
B	ウイングガンダムゼロ
	ガンダムシュピーゲル
	ガンダムスローネドライ
	スカルハート
	ブリッツガンダム

ガンダムヘビーアームズ	
方案1	
A	ウイングガンダムゼロ
B	Ex—Sガンダム
	FAZZ
	V2アサルトバスター
	νガンダムHWS
	アレックス—CA
	ガンダムF90(フル装备)
	ガンダムヴァーチェ
	ガンダムレオパルド
	ガンダムレオパルド・デストロイ
	ケンプファー
	ズサ
	スタークジェガン
	ゼク・ツヴァイ
	セラヴィーガンダム
	セラヴィーガンダムGNHW
	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	ドーベン・ウルフ
	パーフェクト・ガンダム
	フルアーマーZZガンダム
	フルアーマーガンダム
	ブルデュエル
	ヘイズル—FA
方案2	
A	ガンダムレオパルド
	ガンダムレオパルド・デストロイ
B	GNアームズ TYPE—D
	GNアームズ TYPE—E

ガンダムサンドロック	
A	イフリート
	イフリート改
	ウイングガンダムゼロ
	ムットウー
B	アルケーガンダム
	ガンダムエクシア
	ガンダムエクシアリペア
	ガンダムスローネツヴァイ

シェンロンガンダム	
方案1	
A	ドッゴーラ
	ドラゴンガンダム
	ウイングガンダムゼロ
B	ガンダムヴァサーゴ
	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク
	ガンダムベルフェゴール
	サイコ・ガンダムMk—II
方案2	
A	ドッゴーラ
	ウイングガンダムゼロ
B	デストロイガンダム

リーオー(OZ)	
A	トルネードガンダム
B	エアリーズ
	リーオー(地上)
	リーオー(宇宙)



ヴァイエイト	
A	ガズアル
B	トーラス

メリクリウス	
A	ガズエル
B	トーラス

ビルゴ	
A	ヴァイエイト
B	メリクリウス

机动新世纪ガンダムX

ガンダムレオパルド	
A	ガンダムヘビーアームズ
	ガンダムヘビーアームズ改
	ガンダムヘビーアームズ改(EW)
B	61式战车
	ガンタンク
	ガンタンクII
	ガンタンクR44
	ヒルドルブ
	マゼラ・アタック
	ロト
	量产型ガンタンク

Gファルコン	
A	ドートレス
	ドートレス・ウエポン
B	Gディフェンサー
	GNアームズ TYPE-D
	GNアームズ TYPE-E

ドートレス・ウエポン	
方案1	
A	ドートレス
	ドートレス・ネオ
B	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノン
	ガンキャノンII
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンII
	ティエレン长距离射击型
	ヒルドルブ
	量产型ガンキャノン
方案2	
A	ジェニス
B	トルネードガンダム

ガディール	
A	ギャプラン
	ギャプラン改
B	ドートレス
	ドートレス・ウエポン
	ドートレス・ネオ

バリエント	
A	エアリーズ
B	ドートレス
	ドートレス・ウエポン
	ドートレス・ネオ

ガンダムヴァサーゴ	
A	ザクレロ
	デストロイガンダム
	レイダーガンダム
B	アルトロンガンダム
	ガンダムナタク
	シェンロンガンダム
	ドラゴンガンダム

ガンダムアシュタロン	
A	カオスガンダム
	フォビドゥンガンダム
B	ヴァル・ヴァロ
	エンブラス
	トリロバイト
	ビグロ
	レゲナント(MA)



エニルカスタム	
方案1	
A	ジェニス
B	イフリート改
	ガーベラ・テトラ改
	ガンダムサンドロック改
	ガンダムサンドロック改(EW)
	ガンダムヘビーアームズ改
	ガンダムヘビーアームズ改(EW)
	ギャプラン改
	ギャン改
	グフカスタム
	クロスボーン・ガンダムX1改
	クロスボーン・ガンダムX2改
	ザクIII改
	ザクII改
	ジム・カスタム
	ジム・スナイパーカスタム
	ジム改
	スカルハート
	ストライカー・カスタム
	セプテム改
	ハイザック・カスタム
	ヘイズル改
	リ・ガズィ・カスタム
	百式改
	强化型ウォドム
方案2	
A	ドートレス
B	トルネードガンダム

ベルティゴ	
A	オクト・エイプ
	クラウダ
B	ユニコーンガンダム
	觉醒・特殊觉醒兵器（ビット・ファンネル・ドラグーン・ファング）搭载的机体

グランディーネ	
A	グランザム
B	エニルカスタム
	オクト・エイプ
	クラウダ
	ジェニス
	ジュラッグ
	セプテム
	セプテム改
	バトゥーリア
	フェブラル
	ベルティゴ

GXビット	
A	Xアストレイ
B	D.O.M.E.ビット
	ヴァイエイト
	カッシング
	ズサン
	トーラス
	バンデット
	ビルゴ
	ビルゴII
	メリクリウス

Vガンダム

Vガンダム	
A	フェニックスガンダム(能力解放)
B	0ガンダム(实战配备型)
	Hi-νガンダム
	ダブルオークアンタ
	ダブルオーライザー
	ダブルオーライザー(最终决战仕样)
	ユニコーンガンダム

カプル	
方案1	
A	ハロ
B	ボール
	先行量产型ボール
方案2	
A	ウァッド
B	トルネードガンダム

コレン・カプル	
A	ザザビー
B	イーゲル

ゴールド・スモー	
A	∀ガンダム
	∀ガンダム(能力解放)
B	百式
	百式改
	アカツキ
	アルヴァトーレ
	アルヴァアロン

ウォドム	
A	ファントマ
B	ウォルターガンダム
	ガンダムヘブンズソード
	グランドガンダム
	グランドマスターガンダム
	デビルガンダム
	デビルガンダム(最終形态)
	デビルガンダムJr.
	マスターガンダム

フラット	
A	ムットゥー
B	M1アストレイ
	M1アストレイ(シュライク)
	アストレイ ブルーフレーム
	アストレイ レッドフレーム
	イージスガンダム
	ストライクガンダム
	ストライクルージュ
	デュエルガンダム
	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	ブリッツガンダム
	ブルデュエル

ムットゥー	
A	イフリート・ナハト
	イフリート改
	ザクレロ
B	ゲルズゲー
	アグリッサ

ゴッゾー	
A	ゾンド・ゲー
	バタラ
	ロト
B	ガディール
	ガンダムアシュタロン
	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ
	ガンダムヴァサーゴ
	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク
	ドートレス・ネオ
	バリエント

バンデット	
A	シルバー・スモー
	ゴールド・スモー
B	ウォルターガンダム
	ガンダムヘブンズソード
	グランドガンダム

ターンX	
A	グレート・ジオング
B	シャイニングガンダム
	ゴッドガンダム

机动战士ガンダムSEED

メビウス・ゼロ	
A	スカイグラスパー
B	ネティクス

スカイグラスパー	
A	アカツキ
	ウィンダム
	ストライクガンダム
	ストライクノワール
	ストライクルージュ
	ダークダガーL
	ダガーL
B	GNアームズ TYPE-D
	GNアームズ TYPE-E
	Gディフェンサー
	Gファルコン
	エグザス
	オーライザー
	ギャプラン改
	コア・ブースター
	メビウス・ゼロ

フリーダムガンダム(ミーティア)	
A	フリーダムガンダム
B	GNアーマー TYPE-D
	GNアーマー TYPE-E
	インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)
	ガンダム试作3号机
	ジャスティスガンダム(ミーティア)
	ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)
	ディープストライカー

ジャスティスガンダム(ミーティア)	
A	ジャスティスガンダム
B	GNアーマー TYPE-D
	GNアーマー TYPE-E
	インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)
	ガンダム试作3号机
	ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)
	ディープストライカー
	フリーダムガンダム(ミーティア)



ストライクダガー	
A	トルネードガンダム
B	スカイグラスパー
	M1アストレイ
	ジン

机动战士ガンダム SEED XASTRAY

ドレッドノートガンダム	
A	ゲイツ
B	イージスガンダム
	ヴェルデバスター
	カラミティガンダム
	ストライクガンダム
	ストライクノワール
	ストライクルージュ
	デュエルガンダム
	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	バスターガンダム
	フォビドゥンガンダム
	ブリッツガンダム
	ブルデュエル
	レイダーガンダム

机动战士ガンダム SEED DESTINY

ドレッドノートガンダム	
A	ゲイツ
B	イージスガンダム
	ヴェルデバスター
	カラミティガンダム
	ストライクガンダム
	ストライクノワール
	ストライクルージュ
	デュエルガンダム
	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	バスターガンダム
	フォビドゥンガンダム
	ブリッツガンダム
	ブルデュエル
	レイダーガンダム

ザクウォーリア	
A	ザクII
	ボルジャーノン
B	アビスガンダム
	インパルスガンダム
	ガイアガンダム
	カオスガンダム
	セイバーガンダム

デスティニーガンダム	
方案1	
A	レコードブレイカー
B	ゴッドガンダム
	マスターガンダム
方案2	
A	V2ガンダム
B	マスターガンダム
方案3	
A	ゴッドガンダム
B	ザンスパイン

ゲイツR	
A	ガズアル
B	ゲイツ

ダガーL	
A	ガズエル
B	ストライクダガー

ゲルズゲー	
方案1	
A	ストライクダガー
B	アグリッサ
方案2	
A	デビルガンダム
B	ストライクダガー
	ダガーL
	ダークダガーL

ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)	
A	ストライクフリーダムガンダム
B	GNアーマー TYPE-D
	GNアーマー TYPE-E
	インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)
	ガンダム试作3号机
	ジャスティスガンダム(ミーティア)
	ディープストライカー
	フリーダムガンダム(ミーティア)

インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)	
A	インフィニットジャスティスガンダム
B	GNアーマー TYPE-D
	GNアーマー TYPE-E
	ガンダム试作3号机
	ジャスティスガンダム(ミーティア)
	ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)
	ディープストライカー
	フリーダムガンダム(ミーティア)

机动战士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER

スターゲイザー	
方案1	
A	∀ガンダム(能力解放)
	ターンX
B	0ガンダム
	0ガンダム(实战配备型)
	ダブルオーガンダム
	ダブルオークアンタ
	ダブルオーライザー
	ダブルオーライザー(最终决战仕样)
方案2	
A	M1アストレイ
	M1アストレイ(シュライク)
	アストレイ ブルーフレーム
	アストレイ レッドフレーム
B	0ガンダム
	0ガンダム(实战配备型)
	ストライクフリーダムガンダム
	ダブルオーガンダム
	ダブルオークアンタ
	ダブルオーライザー
	ダブルオーライザー(最终决战仕样)
	デスティニーガンダム

机动战士ガンダム00

GNアームズ TYPE-D	
A	Gディフェンサー
	Gファルコン
B	FAZZ
	νガンダムHWS
	アビスガンダム
	ヴァイエイト
	ウイングガンダム
	ウイングガンダムゼロ
	ウイングガンダムゼロ(EW)
	ヴェルデバスター
	ガデッサ(ヒリング机)
	ガデッサ(リヴァイヴ机)
	ガンダムF90(フル装备)
	ガンダムF91
	ガンダムヴァーチェ
	ガンダムヴァサーゴ
	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク
	ガンダムスローネアイン
	ガンダムヘビーアームズ
	ガンダムヘビーアームズ改
	ガンダムヘビーアームズ改(EW)
	ガンダムレオパルド
	ガンダムレオパルド・デストロイ
B	ケンプファー
	ゴトラタン
	シルエットガンダム
	スーパーガンダム
	ズサ
	スタークジェガン
	ストライクフリーダムガンダム
	セラヴィーガンダム
	セラヴィーガンダムGNHW
	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	ドーベン・ウルフ
	ネオガンダム
	バスターガンダム
	パラス・アテネ
	ビギナ・ゼラ
	フリーダムガンダム
	フルアーマーZZガンダム
	ブルデュエル

GNアームズ TYPE-E	
A	Gディフェンサー
	Gファルコン
B	GNフラッグ
	R・ジャジャ
	アストレイ レッドフレーム
	アッグガイ
	アビゴル
	アヘッド・サキガケ
	アルトロンガンダム
	イーゲル
	イフリート
	イフリート・ナハト
	イフリート改
	インフィニットジャスティスガンダム
	ガズアル
	ガズエル
	ガラッゾ(ヒリング机)
	ガラッゾ(ブリング机)
	ガンダムエクシア
	ガンダムエクシアリペア
	ガンダムエクシアリペアII
	ガンダムエピオン
	ガンダムサンドロック
	ガンダムサンドロック改
	ガンダムサンドロック改(EW)
	ガンダムデスサイズ
	ガンダムデスサイズヘル
	ガンダムデスサイズヘル(EW)
	ガンダムナタク
	ギャン
	ギャン改
	クァバーゼ
	グフ
	グフイグナイテッド
	グフカスタム
	クロスボーン・ガンダムX3
	ゴッドガンダム
	シェンロンガンダム
	ジム・ストライカー
	シャイニングガンダム
	ジャスティスガンダム
	スサノオ
	ストライカー・カスタム
	ダブルオーガンダム
	ダブルオーライザー
	ダブルオーライザー(最终决战仕样)
	マスターガンダム
	マスラオ
	量产型クァバーゼ

GNアーマー TYPE-D	
A	ガンダムデュナメス
B	GNアームズ TYPE-D

GNアーマー TYPE-E	
A	ガンダムエクシア
B	GNアームズ TYPE-E

GNフラッグ	
A	オーバーフラッグ
B	ガンダムスローネアイン
	ガンダムスローネツヴァイ
	ガンダムスローネドライ
	GN-X

AEUヘリオン陆战型(PMC)	
A	トルネードガンダム
B	アンフ
	ティエレン地上型

アグリッサ	
A	ゲルズゲー
B	AEUイナクト
	AEUイナクト(デモカラー)

アンフ	
A	ガザC
	ゲゼ(ゲモン机)
	ボール
B	ティエレン地上型
	ティエレン长距离射击型
	ティエレン宇宙型
	ティエレン高机动型
	ティエレン高机动B型

ティエレン地上型	
A	ユニオンリアルド
B	トルネードガンダム

ティエレン长距离射击型	
A	ティエレン地上型
	ティエレン宇宙型
	ティエレン高机动型
	ティエレン高机动B型
B	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノン
	ガンキャノンII
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンII
	ドートレス・ウエポン
	ヒルドルブ
	量产型ガンキャノン

ティエレン宇宙型	
A	AEUヘリオン
B	トルネードガンダム

アルヴァトーレ	
A	グランザム
B	アカツキ
	アルヴァアロン
	アルヴァトーレ
	ゴールド・スモー
	百式
	百式改

アルヴァアロン	
A	ゴールド・スモー
	アカツキ
B	Hi-νガンダム
	V2アサルトバスター
	V2ガンダム
	ウイングガンダム
	ウイングガンダムゼロ
	ウイングガンダムゼロ(EW)
	ザンスパイン
	ストライクフリーダムガンダム
	デスティニーガンダム
	バルバトス
	ハルファスガンダム
	フェニックスガンダム(能力解放)
B	フリーダムガンダム
	レギナ
	レコードブレイカー

0ガンダム	
A	ガンダム
B	∀ガンダム(能力解放)
	スターゲイザー
	ターンX

机动战士ガンダム00 セカンドシーズン

ダブルオーガンダム	
A	ガンダムエクシア
B	0ガンダム

ダブルオーライザー	
A	ダブルオーガンダム
B	オーライザー

アーチャーアリオス	
A	GNアーチャー
B	アリオスガンダム
	アリオスガンダムGNHW

ガンダムエクシアリペア	
A	ガンダムエクシア
B	クロスボーン・ガンダムX1
	クロスボーン・ガンダムX2
	スカルハート
	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス

アヘッド	
A	ガンダムキュリオス
B	GN-X
	GN-XIII
	ティエレンタオツー
	ティエレン长距离射击型
	ティエレン地上型
	ティエレン高机动B型
	ティエレン高机动型
	ティエレン全领域对应型
	ティエレン宇宙型

マスラオ	
A	アヘッド・サキガケ
B	オーバーフラッグ
	GNフラッグ

GAME CATEGORY 游戏系（ゲーム系）

ブルーディスティニー1号机	
A	イフリート改
B	陆战型ガンダム
	陆战型ジム

ガンダム6号机(マドロック)	
A	ガンダム
	カラミティガンダム
B	ガンキャノン
	量产型ガンキャノン

イフリート・ナハト	
A	ガンダムシュピーゲル
B	イフリート

イフリート	
A	グフ
	グフフライトタイプ
	グフカスタム
	グフイグナイテッド
B	RFドム
	ドム
	ドム・トローペン
	ドムトルーパー
	ドライセン
	リック・ドム
	リック・ドムII

ザクI・スナイパータイプ	
A	ザクI
B	トルネードガンダム

量产型ビグザム	
A	ビグロ
B	パーフェクト・ジオング

エビル・ドーガ	
A	α・アジール
B	ベルガ・バルス
	ビギナ・ゼラ
	ベルガ・ギロス
	ダギ・イルス
	ビギナ・ギナ
	ラフレシア
	ビギナ・ギナII
	ビギナ・ロナ

ザンスパイン	
A	ザンネック
B	レコードブレイカー
	V2ガンダム
	V2アサルトバスター

デビルガンダムJr.	
A	グランドマスターガンダム
B	デビルガンダム(最终形态)

ガンダムベルフェゴール	
A	ブルーディスティニー1号机
	ブルーディスティニー2号机
	ブルーディスティニー3号机
	イフリート改
B	ウイングガンダムゼロ
	ガンダムエピオン
	ウイングガンダムゼロ(EW)
	ガンダムヴァサーゴ
	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク
	ガンダムアシュタロン
	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ
	ガンダムアクエリアス

ハロ	
A	νガンダム
B	カプル

サイコ・ハロ	
A	サイコロガンダム
B	ハロ

バルバトス	
A	フェニックスガンダム(能力解放)
B	ハルファスガンダム

EXTRA 其他系列（その他）

ジムキャノン	
方案1	
A	ジム
	ジム・コマンド
	ジム・ストライカー
	ジム・スナイパーカスタム
	ジムII
	ジムIII
	ジムスナイパー
	ジムスナイパーII
	陆战型ジム
B	ガンキャノン
	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノンII
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
B	ジム・キャノンII
	ティエレン长距离射击型
	ドートレス・ウエポン
	ヒルドルブ
	量产型ガンキャノン
方案2	
A	トルネードガンダム
B	ジム
	ジム・クウエル
	ジムスナイパー

ザクキャノン	
方案1	
A	ザクII
	ザクII改
	ボルジャーノン
	高机动型ザクII
	宇宙用高机动试验型ザク
B	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノン
	ガンキャノンII
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンII
	ティエレン长距离射击型
	ドートレス・ウエポン
	ヒルドルブ
	量产型ガンキャノン
方案2	
A	トルネードガンダム
B	ザクII

ゲルググキャノン	
A	ゲルググ
	ゲルググJ
	ゲルググM
	リゲルグ
B	Gキャノン
	カラミティガンダム
	ガンキャノン
	ガンキャノンII
	ガンダム6号机(マドロック)
	ガンダムDX
	ガンダムX
	グランドガンダム
	ゲルググキャノン
	ゴッゾー
	ザクキャノン
	ジム・キャノンII
	ティエレン长距离射击型
	ドートレス・ウエポン
	ヒルドルブ
	量产型ガンキャノン

アッグガイ	
A	グフ
B	アッガイ

パーフェクト・ガンダム	
A	ガンダム
B	パーフェクト・ジオング

パーフェクト・ジオング	
A	ジオング
B	ドム
	リック・ドム

アクトザク	
A	G-3ガンダム
B	ザクII
	ボルジャーノン

ビギナ・ギナII	
A	ガンダムF91
B	ビギナ・ギナ

廉价机型（ベーシック）

机体名	A	B
ガンダム（ベーシック）	ガンダム	
ゲルググ（ベーシック）	ゲルググ	
ガンダム试作1号机（ベーシック）	ガンダム试作1号机	
ガンダム试作2号机（ベーシック）	ガンダム试作2号机	
Ζガンダム（ベーシック）	Ζガンダム	
百式（ベーシック）	百式	
ガンダムMk-II（ベーシック）	ガンダムMk-II	
ZZガンダム（ベーシック）	ZZガンダム	
キュベレイ（ベーシック）	キュベレイ	
νガンダム（ベーシック）	νガンダム	
サザビー（ベーシック）	サザビー	
ユニコーンガンダム（ベーシック）	ユニコーンガンダム	
ガンダムF91（ベーシック）	ガンダムF91	バルバドス
クロスボーン・ガンダムX1（ベーシック）	クロスボーン・ガンダムX1	
Vガンダム（ベーシック）	Vガンダム	
シャイニングガンダム（ベーシック）	シャイニングガンダム	
ウイングガンダム（ベーシック）	ウイングガンダム	
トールギス（ベーシック）	トールギス	
ガンダムX（ベーシック）	ガンダムX	
∀ガンダム（ベーシック）	∀ガンダム	
エールストライクガンダム（ベーシック）	エールストライクガンダム	
イージスガンダム（ベーシック）	イージスガンダム	
ソードインパルスガンダム（ベーシック）	ソードインパルスガンダム	
ガンダムエクシア（ベーシック）	ガンダムエクシア	
アヘッド・サキガケ（ベーシック）	アヘッド・サキガケ	

ヴィオラートのアトリエ 群青の思い出
～グラムナートの錬金術士2～

Gust的RPG游戏招牌作品“《工作室》系列”再度登陆PSP平台！虽然这只是PS2版的复刻版，但增加了全新的剧情，全新的角色，两本新的炼金术书籍，更多更丰富的收集要素，大幅地增加了游戏时间，并且在一周目后追加无限模式，所有工作室粉丝都不应该错过。

文 L

RPG

薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳多的炼金术士2 深蓝的回忆

ヴィオラートのアトリエ のアトリエ～グラムナートの炼金术士～群青の思い出

Gust	2011年2月3日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统解析

基本操作

按键	作用
滑杆/方向键	移动
滑杆/方向键+□	跑动/使用某些飞行道具后可以飞行移动
△	呼出菜单
○	与人对话/确认/调查
×	取消/返回

基本菜单

名称	解说
调合	调合物品、制作工具的地方，本作的重要组成部分
かま	锅炉，可以融化武器、矿石等制作金属块，也可以用金属块打造武器
溶矿炉	锅炉的升级版
コンテナ	仓库，在工作室内用于储存物品
アイテムカゴ	背包，随身携带用于储存最多80件物品
ブチ冰室	小冰箱，可存放10个物品，放入其中的物品不会腐坏
冰室	小冰箱的升级版，可存放100个物品，放入其中的物品不会腐坏
お店	个人商店相关选项
设施	设置或撤去工作室设施
バーティ	确认冒险中小队组成，查看成员资料，编辑队列位置等
オークション	拍卖，确认三年拍卖成绩
图鉴	怪物、物品、素材、物品效果等图鉴
スゲジュール	日程表，可确认已接任务、商店的样子、休息以回复体力
ヘルプ	帮助

调合

调合系统依然是本作的重中之重。随着游戏的进行，玩家能通过各种渠道得到炼金配方参考书，书上记载了各种道具的调合方法与材料。调合可以在工作室或者城镇酒馆进行，玩家从各个采集地或者店铺以及敌人身上搜集相应素材，然后将这些素材按照配方进行按部就班的选择，同时具备相应的调合工具，就能调合目标道具了。

本作中很多调合工具都是调合诞生的，例如玻璃器皿等，另外调合同一种物质使用不同等级的素材会产生不同的从属效果，价格也会随效果和物品等级而变化。

调合中使用具备一些不好的从属性的素材例如“出来が悪い”等；玩家在调合过程中被打断（有客人来买东西，看店的人询问主角能否降价等）；调合物品过难，主角技能不够；主角体力耗光，以上四点都会造成调合过程中素材起火，起火后有可能导致最后爆炸调合失败得到垃圾，或者调合物品下降一个等级。

调合时会消耗主角体力，体力每天会自动回复，调合中还会消费一定天数，消耗的天数和调合的难易度以及数量有关，调合道具的等级越高，数量越多，消耗的天数也就越多。

关于主效果&从属性

本作中物品有五栏主效果&从属性栏，其中呈现白色的就是物品所具备的主效果，例如HP回复、雷抗性增加、物品传送等等。呈现灰色的就是物品的从属性，例如高极品、超重量、安物等。合成时选用不同从属性的素材会对合成的结果包括成功率、等级、售价、评价等产生影响，属性在合成时都可以被部分特定类型物品继承。

道具都有新鲜度的属性，随着游戏中时间的经过，道具的新鲜度会逐渐降低，直到最后会彻底腐坏。海鲜类和食物类是腐坏速度最快的物品。药物，炸弹等也会腐坏而影响回复效果、爆炸威力；一些特殊的矿石，如树冰石等也会腐坏。为防止物品腐坏，在调合时可添加适当的从属性。但是系统判断道具的优劣程度，主要是看有利的从属效果的多少来给道具的品质打分。可以简单地认为，道具图片上的☆越多，这个道具就越好。例如：一个4☆的普通属性道具比一个没☆的一级品更为稀有，更容易合成出特殊效果道具。

素材的入手方法

主要的手段还是通过采集。在各个采集地上，人物经过素材就会自动入手（注意不能跑者或飞着经过，一定要走着经过）。另外还有一些特殊的素材是无法采集到的，必须通过打倒敌人、购买等特殊手段才能拿到。游戏中图鉴能看到主要采集场所，要注意查看。



全书籍入手方法

No	参考书	入手方法
1	アイゼルの参考书	自动获得
2	铁人の书	村长赠与（炼金术士LV35以上来村者数650以上）
3	男の工作	ハーフェンの杂货屋
4	天照らす星の运行	ハーフェンの杂货屋
5	マウゼル妇人传	ハーフェンの杂货屋
6	エルスクーラリオ	幻影回廊
7	四季の动物	カロッテ
8	ラアウェの书	ハーフェンの杂货屋
9	续・俺とばくだん	ファスビンダーの杂货屋
10	世界の矿物事典	ホーニヒドルフの杂货屋
11	传统の味	カロッテ村の杂货屋
12	自分で造る秘酒	ファスビンダーの杂货屋
13	新约・金羊毛	幻影回廊
14	お料理入门	初期酒馆女售货员员处得到
15	神々の黄昏	ホーニヒドルフの杂货屋
16	ブラックスミス	ハーフェンの杂货屋
17	魔女列	ファスビンダーの杂货屋
18	无名の乐谱	ホーニヒドルフの杂货屋
19	シグザール见闻录	从艾伊塞露处得到（炼金术士LV19以上）
20	爱の本	ヴェストリヒナーベル
21	アルト登山	ホーニヒドルフの杂货屋
22	平野部の山草	カロッテ村の杂货屋
23	家庭食材	カロッテ村の杂货屋
24	うみのいきもの	ハーフェンの杂货屋
25	奇妙な动物生态	ファスビンダーの杂货屋
26	この店いい店	ハーフェンの杂货屋
27	传说の勇者の物语	ヴェストリヒナーベル最下层
28	グリモワール	カロッテ遗迹（带着苏菲亚来到之前找到她的地方）

仓库&背包（コンテナ&アイテムカゴ）

コンテナ菜单	
カゴへ移す	向背包移动
コンテナへ回す	从背包像仓库移动
武器防具の装备	装备武器防具
アイテムを舍てる	丢弃物品
冰室へ移す	向冰箱移动

アイテムカゴ菜单	
アイテムを使う	使用道具
武器防具の装备	装备武器防具
アイテムを舍てる	丢弃物品
整理する	整理物品

游戏中仓库初始只能容纳140件物品，随着故事的进行，工作室设施开放之后，每消耗1点工作室点数可以增加仓库容量20。背包可以容纳80件物品。在最初背包和仓库并不能远距离传输，只能在工作室内进行物品交换，后期调节出道具“秘密バッグ”之后可以进行远距离传输，“秘密バッグ”具有两个主属性，“アイテムを转送”——将背包物品传送到仓库，“アイテム取り寄せ”——仓库物品传送到背包。后者需要用较高级的神秘力量素材才能调合出来。



工作室设施

随着故事的进行，工作室会开放设施设置选项，工作室共有30点设施点数，初期仅可扩展仓库容量（每消耗一点增加20容量）。后期随着剧情流程进行，消耗点数可以在工作室内可设置不同设施，除仓库外每个设施只可设置一个，具体剧情见流程攻略，这里仅把个设施特点进行总结。

设施名称	消耗点数	作用
コンテナ	1	仓库每设置一个增加20仓库容量，注意内部物品会逐渐腐坏
家庭菜园	8	可以种下种子，收货蔬菜道具
ブチ冰室	8	容量为10，内部物品不会腐坏，可和冰室共同设置
冰室	20	ブチ冰室扩大版，可容纳100个物品
釜	12	锅炉，可已融化武器、矿石等制作金属块，也可以用金属块打造武器，占8点工作室点数
溶矿炉	20	锅炉加强版，如果有点数设置这个，则可不必设置锅炉（设置之后可前往大地の神の间触发新的溶矿炉升级版）

商店系统

随着故事的进行村酒馆主人会建议主角开设自己的商店，商店系统是本作的重点，商店选择贩卖不同物品，会影响小镇向不同方向发展，最终将影响故事结局的走向，下面将为大家详细介绍。

商店菜单

自分でお店番する	自己看店
お店番を解雇する	解雇已经雇用的店员
商品棚を作る	摆放货架
お店の评判を见る	查看商店评价
今のブームを思い出す	回顾现在流行

玩家如果在工作室内调合可以充当售货员，好处是方便控制价格、选择交换什么样的道具；坏处是调合过程中分心会对调合结果产生一定影响。也可以雇佣其他角色帮忙看店，每个角色的看店特色各不相同，后面人物介绍时会详细说明。雇佣他人看店的好处是可以外出采集、专心合成；坏处是不能控制价格以及所交换的物品。同一个角色雇佣期结束后两个月内不能再次雇佣。

货架最初比较小，后期会随着商店等级的提升而扩大，红色部分是注目货架，想要快些卖出的商品可以摆在这里，用炼金术合成招牌标志之后，注目货架会扩大。货物在摆放期间会腐坏，一定要注意，如果顾客买到“痛んでる”、“腐りかけ”等属性商品时会降低商店评价。摆放商品时商品右上角会有一个数字，可以把这个数字理解成注目度，相同商品或者相同种类商品摆放在一起能够增加注目度，反之注目度则会下降。在货架里在选中货物然后按□可以设置“值引”或“皇冠”两种标签，也就是“打折”和“特有商品”，前者以原价1/10价格出售可以吸引客人，同时如果商品属性不好的话客人也不会抱怨；后者以原价两倍价格出售。

在酒馆中询问过目前流行之后就可以在商店选项选择回顾，可以看到符合当前流行趋势的商品，在商店出售这些商品可以快速积累人气，同时活用“皇冠”标签还能大赚一笔。



战斗系统

敌我双方共通的属性有HP、MP与LP，分别代表生命力、魔力与体力。使用魔法会消耗MP、使用特技会消耗LP。但与其他游戏不同的是，不管哪个数值降为零，角色都会陷入战斗不能的状态，所以根据敌人属性的不同选用不同种类的攻击将其击倒也是影响战斗进程的一大要点。不过有一种例外，敌我当中会有一些角色一开始某个数值就不存在，但并不是说只要受到该种类的攻击就会一击毙命，相反恰恰是关于这种属性的攻击无法伤到他们分毫，属于完全无敌的状态。比如初期怪物ぷにぷに就是没有MP的，不管你用多么强力的对MP攻击也绝对无法杀死它。

拍卖系统

游戏中每年8月都会举办拍卖会，每年拍卖的金额会影响到能吸引多少访问者来村，每年的冠军都有特殊奖励，三年拍卖的总金额如果超过5万则可以在村子中央设立标志性雕塑，三年中标总冠军有权决定雕塑样子。所以拍卖系统十分重要。拍卖过程中玩家自己也可以出价以提高大家拍卖积极性、抬高最终中标价格，玩家还有必杀技一项效果如下：

必杀技	解说
恶魔标志	Funny Demon，使大家出价频率增加，用于抬高物品价格
角笛标志	GASE Killer，使大家出价频率减少，用于打压物品价格
零形标志	Sub Zero，使现在的价格变为原来的1/10
金币标志	Dynamite Call，减少现在身上金钱1000g中标，用于买到心意物品
骷髅标志	Armageddon，从头开始拍卖当前物品

关于时间

在城镇中移动不消耗时间；在城镇间移动，每走一格消耗一天（若有飞空扫帚或飞板，则每走三格消耗一天）；如果有带有“街ひとっ飞び”的飞行道具则在城镇间移动也不消耗时间；在迷宫中每前进5格消耗一天，进入城镇（从采集地返回）会消耗一天；调和物品时，若消耗时间带有小数，则整数部分进一。



城镇重要措施介绍

酒馆

在酒馆可以接受各种任务。其中大多是道具的制作以及素材的调配，要在限定时间内完成。先给出一个基本报酬，再根据完成的品质和时间来加减。有些任务有特殊要求，例如“紧急”“大量”“重视”等等务必量力而为，不要一口气都接下。偶尔还会有讨伐任务，讨伐对象将表示在大地图上，路过时可以干掉。每次完成委托任务都会获得人气，人气累积高以后还会触发特殊剧情。

酒馆内可以确定当前流行物品，如果当前没有流行物品，也会对未来流行趋势有个预测，玩家可以根据这个进行货架物品调整。

另外酒馆内还可以存档、住宿和简单调合。

量贩店

用于量产道具。将自己炼成的道具拿去相应的量贩店登录（只能登录少量道具，某些高级属性登陆之后属性也会消失，务必多存档尝试），以后就可以在这个店用钱直接大量购买相同主效果与从属效果的道具了。登录属性好的物品再买回自己商店贩卖，初期可能会赔钱，后期绝对能够赚很多。



人物简介

薇欧蕾特　ヴィオラート

本作的主人公，热爱胡萝卜的可爱少女，不愿随父母去一个没有胡萝卜的地方居住，而在父母外出安顿的三年间留下和哥哥一起研究炼金术，复兴村子，为了村子和自己的未来而努力着。



角色特点　能使用道具的角色，推荐搭配增加速度的防具、武器，然后投掷全体杀伤道具以最快的速度消灭敌人，和哥哥的合体技“爱情物语”是个伤害不错的全体杀伤技能，推荐哥哥在队伍时使用。

帕鲁托罗　バルトロメウス

主角的哥哥，和主角关系很好，表面虽然和她总是吵架，其实相当关心她，喜欢着村长的女儿，因此对每届拍卖会都充满干劲。

角色特点　战士型角色，HP高而速度低，推荐攻击力高的武器。技能“敌前大逃亡”是避免战斗的利器，可惜初期失败率颇高，和主角的合体技“爱情物语”最适合清除杂鱼。

看店特点　中规中矩不会进行折扣，另外不需要雇佣金，是初期看店的首选人物。

加入条件　在听说过“カロッテ村邻接草原”的话题后可以雇佣。

罗得弗利德　ロードフリード

主角兄妹的青梅竹马，12岁起在首都接受骑士训练，不知因为什么原因放弃了骑士身份留在家乡小镇，和主角兄妹有很多童年的回忆。

角色特点　推荐加攻击以及速度的防具。技能“龙の加护”加强全体防御效果可以叠加，是不错的辅助技能，初期可优先升级攻击技能“ブロッキング”和“龙の加护”。无论是攻击力还是技能都属于高水准，推荐加入冒险。

看店特点　是能吸引女性顾客，绝无折扣，无功无过，佣金价格也适中。

加入条件　在听说过“カロッテ村邻接草原”的话题后可以雇佣。

布莉吉特　ブリギット

从首都搬来的大小姐，强硬的都市派，家庭富裕，初看之下娇蛮任性性蛮不讲理，其实内心十分温柔，并有着不为人知的秘密……

角色特点　HP不足，装备、武器要加强HP。技能“リフレクション”能反射敌人伤害，适合应对敌人多段连续攻击，同时具备回复自己少量MP、LP的技能“精神统一”。

看店特点　精明能干，能管理好商店，有适当折扣，挑选的交换物品也不错，相对的雇佣金十分高昂。

加入条件　访问布莉吉特公寓事件几日后可以雇佣。

艾伊塞露　アイゼル

为了磨练炼金技术从遥远的国家前来修行，用炼金术帮助薇欧蕾特解决了衣服的污渍问题而和薇欧蕾特相识，总是耐心教导她一些炼金术问题，是个稳妥的姐姐型人物。

角色特点　因为是炼金术士，所以也能使用道具，可以和薇欧蕾特一样配备增加速度的装备，然后用道具清理敌人。自身技能是雷、冰、炎属性魔法技能，以及增强对法术抵抗的“レジスト”，是个法师系角色。

加入条件　在听说过“カロッテ村邻接草原”的话题后可以雇佣。

克拉拉　クラーラ

村长的孙女，一直被当作大家闺秀培养，性格温婉的普通女孩，自己被当作三年拍卖会的奖品，十分担心会嫁给怪人，决心和薇欧蕾特一起成为有实力的人而开始冒险。

角色特点　战斗中容易死亡，如果能够赢得拍卖会第一年的奖品武器，推荐给她装备上，提高速度然后使用“死んだふり”技能，有特殊技能“交涉”，在商店购买物品最多可以便宜40%，初期作为纯战斗力来培养会很困难，但后期战斗力还不错，是典型的晚熟性角色。

看店特点　因为是村长的孙女，不知人间疾苦，经常大幅减价，容易造成商店亏损，但是相对的容易提高商店人气和角色友好度，佣金也比较低。

加入条件　村长宣布每年一次的拍卖活动后和克拉拉对话，过一段时间再次对话后可以雇佣。

达斯汀 ダスティン

王国为数不多的年轻的武器商店店主，对自己的商店十分自豪，是个开朗热情的好青年，不拘小节，为了更好的经营武器店而加入冒险。

角色特点 初期MP比较低，推荐使用他自己商店贩卖的提高MP的防具，他的武器大多需要自己打造。技能方面蓄力技能"武器磨き"使用之后攻击会大幅增加，和克拉拉一样也具备特殊技能"交涉"。

加入条件 拜访海芬（ハーフェン）内部武器店发生事件后可以雇佣。

苏菲亚 スフィア



毒舌loli，前作开始就有的角色，本作稍微有点成长（精神方面），为了表示自己也同样喜欢薇欧蕾特而用自己的方式表达着（毒舌她）。

角色特点 辅助技能"精灵の护り"能够一时提升全能力，效果可以叠加，相当有用的技能，其他复活加血技能也可以修炼，总的来说是非常强悍的回复型角色。

加入条件 加入过程最复杂的角色，开设商店后，队伍内留一个空位然后来到カロッテ遗迹内部三层（具体地图见后）时会发生事件遇到迷路的苏菲亚，带她回村子后就可以雇佣。

米菲斯 ミーフィス

在红酒之乡法斯宾塔掌管红酒仓库的眼睛娘，乍看之下十分普通，其实酒量不输男子，能像喝水一样喝着红酒，堪称法斯宾塔的酒豪。

角色特点 技能"龙杀し"可以打击敌人全体，但是也能破坏遗迹，使用时务必小心。善于对付猛兽系、怪兽系怪物。

看店特点 也属于比较喜欢降价的角色，但是不容易使商店降低评价，适合和布莉吉特交替使用，最大的缺点是雇佣她之后法斯宾塔的杂货店不能使用了。

加入条件 访问法斯宾塔的红酒仓库发生事件，第二次拜访后可以雇佣。

罗兰德 ローラント

王国龙骑士队的一员，龙骑士中年轻且有实力的中坚力量，宠爱着后辈罗得弗利德，为把他带回骑士队而加入主角的冒险中来。

角色特点 初期自带装备十分精良，可以省去换装备的麻烦，后期可以装备单手剑同时加装属性提高过的盾以补足其防御、MP，如果不加强MP的话后期对龙会有点吃亏。具备援护技能"ブロッキング"提升之后对主角的攻击基本都会被援护，推荐优先提升。"洗礼"技能可以挽救在生死边缘挣扎的队友，总得来说攻守技能都像个真正的骑士。

加入条件 初次拜访海芬后可以加入

卡塔莉娜 カタリーナ

遥远的东方小国马赛出身的女战士，从小就修习武艺，为了寻找最伟大的龙骑士而踏上旅程……

角色特点 40级后学会最强的单体HP、LP伤害技能"アインツェルカンプ"，前期可以使用落雷魔法，是个不输给男性角色的女战士。推荐装备增加攻击回数或者速度的道具，另外前期的技能点数可以储备到40级之后都加给"アインツェルカンプ"。如果没有触发相关事件第五年10月后有可能留书出走，想要重点培养她的玩家务必注意。

看店特点 雇用费用很高，适当打折，不会造成商店评价下降，是相当不错的店员，但是雇佣她就不能在冒险中和她组队，推荐给不需要她组队的玩家。

加入条件 第一次访问法斯宾塔发生事件后可以雇佣。

帕梅拉 パメラ



居住在旅馆中的幽灵，身为幽灵具有过分开朗活泼的性格，不怕阳光，在旅店和主角相遇后和主角一起冒险，对罗德弗里德一见钟情。

角色特点 没有HP，受到HP攻击不会死亡，可以利用这一点对付敌人。技能"精神吸収"能够吸收敌人MP回复自己MP，但是要注意对没有MP的角色无效，同时和前作相同有最大的天敌ナイトメア，能被它秒杀。

看店特点 由于是幽灵所以不会卖出任何物品，只偶尔有人被她吓得掉落道具，只适合用于触发剧情时雇佣。

加入条件 到达梅帝鲁布鲁克（メッテルブルグ）选择住宿后发生事件（有动画）可对话选择雇佣。

保罗 パウル



住在妖精森林里的妖精一族成员，妖精们过着自给自足的与世隔绝的生活，他却心怀着伟大的冒险梦想，和其他妖精稍微有点格格不入，每天独自一人挥舞着大剑锻炼剑术。

角色特点 LP过低，要装备加强LP的武器或装备。技能"妖精之笛"能够施加睡眠混乱，"腕轮开放"能够给全体敌人施加伤害，可惜两个威力都不够稳定，自身回复技能"ひるね"回复较少，不如留给其他辅助角色回复。总的来说是个鸡肋的角色，但是卖萌还是很可爱的。

看店特点 经常找错钱，相当于打折，还会造成商店评价下降，但是交换的东西有时会有很稀有物品，适合在快结束不差钱时雇佣，不需要雇佣金。

加入条件 来到妖精の森后可以雇佣，从"大三叉路"走需要"妖精の腕轮"这个道具才能通向妖精の森。

扎维特 ザヴィット

红酒之乡法斯宾塔（ファスビンダー）的酒馆的老板，和严厉的外表不同，其实是个常常大笑的乐观性格，年轻时曾是个冒险家，如今过着悠闲的退休生活，很少提及过去，因此十分神秘。

角色特点 推荐装备附带猛毒或者催眠效果的武器，因为具备偷盗敌人道具的技能，同时也推荐增加速度的防具，使其在可使用道具的角色前行动，偷盗敌人物品后再用道具清敌。技能"幸运"能降低宝箱中、树上掉下敌人的几率，在后期迷宫中很有作用。

加入条件 拜访法斯宾塔的酒馆对话后就可雇佣。

拉碧丝 ラピス



第二轮才出现的神秘黑直发幼女，最初对苏菲亚抱着恐惧感，后来在薇欧蕾特帮助下渐渐解开心结……

角色特点 具备给与敌人全体MP伤害并附带猛毒效果的技能"ポイズンミス"，以及敌方全体HP、LP伤害的技能"ショック・ヴェレ"虽然回复技能不如苏菲亚，但大范围攻击法术相当强悍。

加入条件 第二轮进行游戏时她会出现在村广场，队伍内只有苏菲亚时和她对话可以雇佣。

剧情攻略

本作的自由度依然相当高，和不同的人组队，去不同的地方探索，促使村子朝不同的方向发展等等都取决于玩家自己，本流程攻略只是笔者自身游戏的过程，仅仅希望给玩家一个参考。

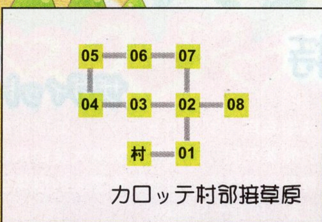




遥远的カロッテ村住着爱吃胡萝卜的少女薇欧蕾特，随着村民们外出工作，村子也日渐衰落，薇欧蕾特的父母终于也决定搬到遥远的大都市去居住，不能忍受搬到没有胡萝卜的地方居住的薇欧蕾特决定和哥哥一起留下来，利用父母在外安顿的三年间钻研炼金术，自己开店，发展荒芜的カロッテ村，争取让父母回来居住……

工作室外有胡萝卜和井水，按照要求调合好豆子汤之后一天就结束了，第二天兄妹二人的青梅竹马罗得弗利德前来拜访。来到酒馆和材料店老板娘对话，可以得到《お料理入门》，和酒馆老板对话可以开启新采集地“近くの森”。

回到工作室被哥哥告知村长有重大事情要宣布，村长为了复兴村子决定举办活动向大家征集活动内容，对活动贡献最大的人将能够迎娶村长的孙女克拉拉。罗得弗利德送来慰问品，在和薇欧谈话过程中被一个蛮横的女孩子打断，原来她就是搬来这里居住的大小姐布莉吉特，薇欧答应罗得弗利德和她成为好朋友。由于购买材料调合成本过高，哥哥建议薇欧去周围周围草原采集，此时可以雇佣同伴一起冒险了。



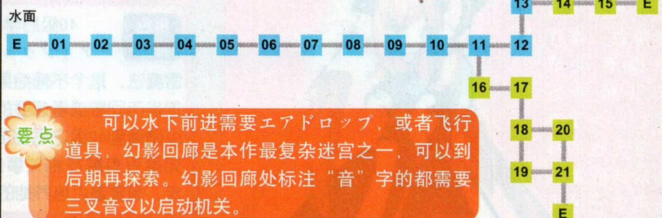




要点 第一块大地图，需要炸弹飞行道具，初期可先开发部分，后期具备飞行道具后可开发全地图

采集得满满的回到村子，由于道具太多没办法只能削减哥哥的住所建造新的仓库，开放了工作室设施选项，可以用工作室点数扩大仓库容量。此时村长前来拜访经过前面几次的商讨终于确定了将在每年八月举办物品拍卖大会以吸引游客，每年拍卖价格最高的人将获得特殊奖励，为了这一天的胜利，多多进行调合吧！每天去酒馆接任务，在工作室调合新的道具，此时克拉拉前来拜访送来了她在自家种的蔬菜，薇欧也跃跃欲试要在家中种植，“家庭菜园”设施开放。设置家庭菜园占用了哥哥的宿舍，引来哥哥的不满，不过为了炼金术也只能牺牲一下啦。合成达到10级的时候来到酒馆，酒馆老板透露了新的城镇消息——红酒之镇法斯宾塔。途中经过了采集地树人原，目前还无法进入。

树人原～幻影回廊



要点 可以水下前进需要エアドロップ，或者飞行道具，幻影回廊是本作最复杂迷宫之一，可以到后期再探索。幻影回廊处标注“音”字的都需要三叉音叉以启动机关。



S 开始地点

书 1-1《新约·金羊毛》3-4《エルスク-ラリオ》

B BOSS

F フォルグロッケ（破坏栓子之后无法入手）

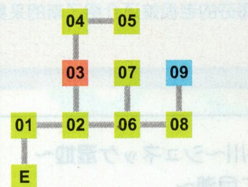
要点 通向《エルスクーラリオ》最短路程：

从水中进入1-1，向2-1移动，上楼来到2-2，向1-2移动，弹音叉使第一塔向上，向2-3移动，下楼梯来到2-2，无视音叉，向3-2移动，上楼梯来到3-3，向2-3移动，弹音叉使第二塔向上移动，向3-4移动，下楼梯来到3-1，上楼梯来到3-4

通向BOSS和道具フォルグロッケ最短路程：

从水中进入1-1，向2-1移动，上楼来到2-2，向1-2移动，弹音叉使第一塔向上，向2-3移动，下楼梯来到2-2，无视音叉，向3-2移动，上楼梯来到3-3，弹音叉使第三塔向上移动，向2-4移动，向1-3移动，弹音叉使第一塔向下，来到2-3，下楼梯来到2-2，弹音叉使第二塔向上，上楼梯来到2-3，向1-4移动，在坐上的楼梯使用エアドロップ

来到新城镇遇到了正在找人的卡塔莉娜，可以雇佣她参加冒险。酒馆的老板扎维特是个帅气的大叔，同样也愿意参加到薇欧的冒险中来。和大酒桶前守卫者对话，得知酒桶里的葡萄酒可以随便拿，如此美味的酒不要客气多拿一点吧，另外这里的水属性也相当不错，如果有空间也可以拿一些。来到小镇最后的红酒仓库碰到米菲斯正在和人拼酒，大获全胜的米菲斯误以为薇欧也要想她挑战，调制了一杯胡萝卜葡萄酒给薇欧，因为太过美味而一口气喝光的薇欧醉倒在红酒仓库，第二天在酒馆中醒来，再次来到红酒仓库得到米菲斯的认可，她为了饮尽世界各地的名酒，同意加入到薇欧的冒险中来。将米菲斯出售的调合书籍买好之后可以到“ファスビンダ—邻接丘陵”进行采集。调合出的炸弹可以登录到量贩商店，这样以后就可以大批量购买炸弹，记得从米菲斯这里购买インゴット，好用于今后合成道具。

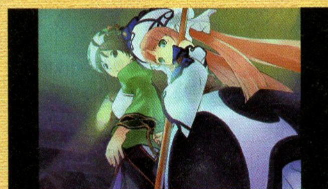


带着新的冒险伙伴回到カロッテ村，原来扎维特是カロッテ村酒馆老板的旧识。在调合了若干新物品之后，薇欧觉得差不多自己可以开店了，一点头绪都没有的薇欧决定去询问酒馆老板，老板教育薇欧要先提高评价打开知名度在考虑开店。决定继续修行的薇欧带着炸弹来到カロッテ村邻接草原，意外的发现了新的采集地点：カロッテ遗迹。



要点：第一块遗迹地图，有1本合成书籍，在第35号能触发苏菲亚事件，也能获得一本合成书，要注意遗迹体力值以免崩坏，需要在神坛供奉有“甘い”系列属性的物品才能触发机关。

酒馆老板告诉薇欧每个遗迹都有自己的寿命，如果在战斗中使用炸弹等大规模破坏性道具或者武器就会损坏遗迹，一旦遗迹坍塌就需要特殊物质才能复原。在完成了大量委托任务之后，酒馆老板终于告诉薇欧差不多可以开店了。众人纷纷来恭喜薇欧，为她庆祝开店，克拉拉更是主动要求可以帮忙看店，身为薇欧的哥哥帕鲁托罗自然也逃不了看店的命运。一边调合一边看店贩卖自己制作的道具是很不错，可惜调合中总被打断容易造成调合失败，果然还是需要专业人士来看店，刚好需要外出采集素材，于是薇欧将商店交给克拉拉，只带着哥哥一个人出门探险，来到遗迹地图，遇到了一个迷路的小女孩苏菲亚，看她那么可怜只好把她先带回村子，回到工作室才发现克拉拉太善良一直降价打折，满满一柜台的东西都被她便宜处理了，不过人气和好感度都有所增长，也算塞翁失马。酒馆的老板告诉了薇欧关于流行的秘密，同时老板也教导薇欧关于“打折”的诀窍有时亏本也是吸引顾客的手段之一。



苏菲亚总是拿着巨杖，好奇的薇欧询问她巨杖沉不沉，险些被她打到，明明是这么可爱的loli却出乎意料的强大啊，于是带着她重返遗迹，意外发现了一本她遗落的绘画日记，看过之后学会了新的调合道具。回到工作室烤了一块起司蛋糕，香味儿吸引了艾伊塞露的注意，分给她品尝之后却被批评味道不好，果然起司蛋糕也不是那么容易就能做好的。



4月初为了扩展人气，薇欧决定去法斯宾塔宣传自己的商店，路上目睹了巨大的飞船，好厉害啊！有什么办法能够登上飞船么？扎维特答应薇欧帮她宣传商店，不过果然还是要多多接受委托才是最好的宣传。回到村子，看到村长做了一块来村访问者统计牌，为了达到1000人目标而努力！回到家，村长前来公布了今年拍卖会的具体时间，八月之前多多调合锻炼炼金术吧。和酒馆老板谈起遇到的大船，老板说那是“神之浮船”，可以从“神之食桌”到达，每年“神之浮船”会降临两次，不过由于有“迷之森林”的阻挡很难到达，据说走进森林的人都会不断绕路，总是到不了“神之食桌”。好奇的薇欧来到“迷之森林”果然总是绕回到同一个地方，无法前进。

一天，布莉吉特来到薇欧的小店，正巧碰到艾伊塞露，艾伊塞露对布莉吉特说这个小店总有一日能做出可以救她性命的东西，艾伊塞露在暗示些什么呢？酒馆老板告诉了薇欧海港都市海芬的消息，为了新的合成素材，当然一定要去看一下。在去海芬的路上路过了法斯宾塔，进去顺便打听一下“神之浮船”的消息，得知只要具备“妖精腕轮”就可以通过迷之森林，不知道海芬会不会有“妖精腕轮”呢？

初到海芬，薇欧被错认成爆炸魔，误会解开之后龙骑士罗兰德可以加入冒险，和布莉吉特第一次来到海芬，看到她似乎感到身体不是很舒服，是感冒了吗？来到海芬的杂货店果然有妖精的腕轮，虽然有点贵，但是为了登上神船还是买下了。来到海芬惟一的武器店认识了新的朋友达斯汀，他也可以加入到冒险队伍中来。海芬附近有一个“大三叉路”，赶快去探索一下。



要点：神之浮船每年4月1日到10日，10月1日到10日会出现，超强力BOSS只有HP，建议后期再来挑战，击败后会可以进入一小块特殊地图，要进入妖精森林必须携带妖精腕轮，神之食桌需要飞行道具或者攀岩绳子

因为携带了妖精腕轮意外地找到了妖精们生活的地方，认识了一个可爱的小妖精保罗，他为了磨练剑术也加入到冒险队伍中来。从妖精之森穿过回到カロッテ村，比以前快了不少。带着可爱的保罗回到村子，他在村子里认真的练剑，路过的艾伊塞露看到嘲笑了他的眉毛，保罗哭着跑开，在薇欧的一番安慰下才恢复了正常。商店的等级又有所提升，酒馆老板教导薇欧如何利用流行，对人气商品加“皇冠标签”，这确实是个不错的赚钱方法，下次流行来的时候一定要尝试一下。随着第一次拍卖的临近布莉吉特对薇欧下了挑战书，对自己炼金术有信心的薇欧毫不犹豫地接受了挑战。在酒馆门口看到苏菲亚过去打招呼，她觉得薇欧的衣服很奇怪，很土气，沮丧的薇欧反击说苏菲亚很华丽，看似受打击的苏菲亚很快就接受了自己华丽的事实。



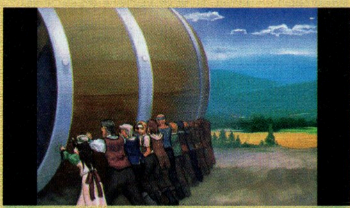
商店经营状况不错，可惜主要顾客都是本地人，薇欧对此很烦恼，哥哥建议薇欧去和酒馆老板商量一下，得到的建议是去其他城市多接任务就能打响知名度。于是再次来到海芬，在这里接受委托完成任务，看到罗兰德在街道警备薇欧过去打招呼，罗兰德得知薇欧是カロッテ村的人问她知不知道罗得弗利德，原来罗得弗利德是当时龙骑士队备受瞩目的优秀队员，罗兰德对他念念不忘。完成了几次任务后来到武器店，看到锅炉十分羡慕，达斯汀将溶矿炉的设计图交给薇欧，以后可以在工作室设置溶矿炉了。海芬酒馆老板娘介绍了新的城市蜂蜜之村——荷尼西德鲁夫（ホーニヒドルフ）。虽然很想立刻去参观，但是由于快到8月了，为了参加拍卖会，还是先回村子比较好。拍卖会顺利结

束，输了赌约的布莉吉特来到工作室帮薇欧做家务，意外的，两个人度过了相当愉快的一天。

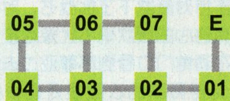


红酒用光了因此来到法斯宾塔想要取免费红酒，结果发现小镇最大的标志性酒桶被偷了！扎维特相当沮丧，希望能尽快找回酒桶。薇欧意外地在回村路上遇到了犯人，众人齐心合力把酒桶搬回法斯宾塔。和米菲斯友好度高时带着起司走进红酒仓库，就会被她发现，拿走起司当下酒菜，还把薇欧也灌醉了。和卡塔莉娜友好度高时如果身上有“雨云の石”，她就会来讲述求雨舞女的故事；如果身上有“ロッド”就会触发她试图用“ロッド”找人的事件。

回到カロッテ村，发现仓库中很多道具都腐坏了，艾伊塞露告诉了薇欧冰室和小冰室的设置方法，以后就可以防止贵重道具腐坏啦。在工作室使用锅炉时发现很多矿石并不能被融化，想要更大的锅炉于是再次来到海芬拜访达斯汀，途中看到海芬的喷泉坏掉了，身上有调合好的道具“ブリッツスタッフ”（必须具备雷属性，需选择猫目石或者其他打磨好的宝石调合）刚好可以用来维修喷泉，忘记雷属性和水相克的薇欧虽然修好了喷泉却惨遭雷劈。达斯汀把溶矿炉的设计图给了薇欧，这下可以在家融化更多的矿石了。海芬的酒馆里似乎流传着很多关于遗迹的谣言，不知道是不是真得存在从天上掉下来的遗迹。之前没能去成的蜂蜜之村——荷尼西德鲁夫，这次终于有机会拜访了。不愧是蜂蜜之村，蜜蜂到处可见，同行的布莉吉特因为擦了香水，被蜜蜂围攻，真是可怜。在这里200G就可以进入巨大的蜂巢打赢蜜蜂之后就可以任取蜂蜜。开放了新的采集地ホーニヒドルフ邻接森，这里的酒馆老板告诉了薇欧关于附近山洞有盗贼出没的传言，开放地图テュルキス洞窟。

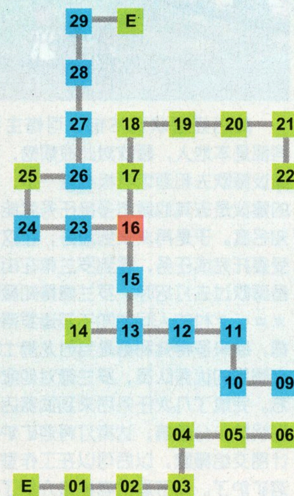


ホーニヒドルフ邻接森





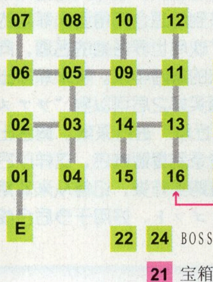
ゾーン高原～怆が峰



要点 此处有很多优质矿石，需要攀岩绳子或者飞行道具，有一块栅栏，炸弹也是必不可少的。



テュルキス洞窟



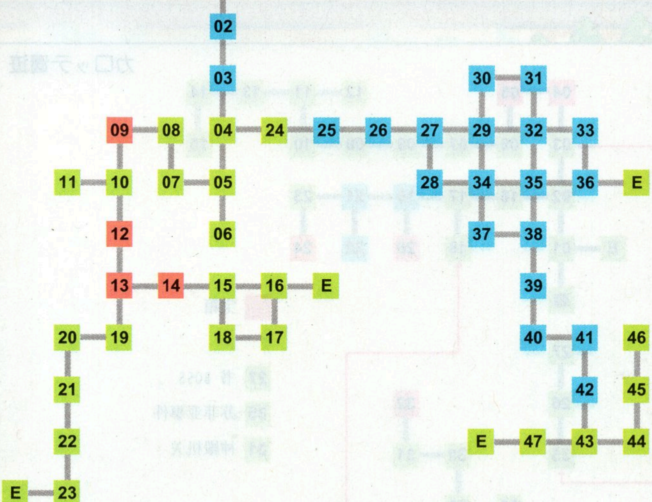
22 24 BOSS

21 宝箱

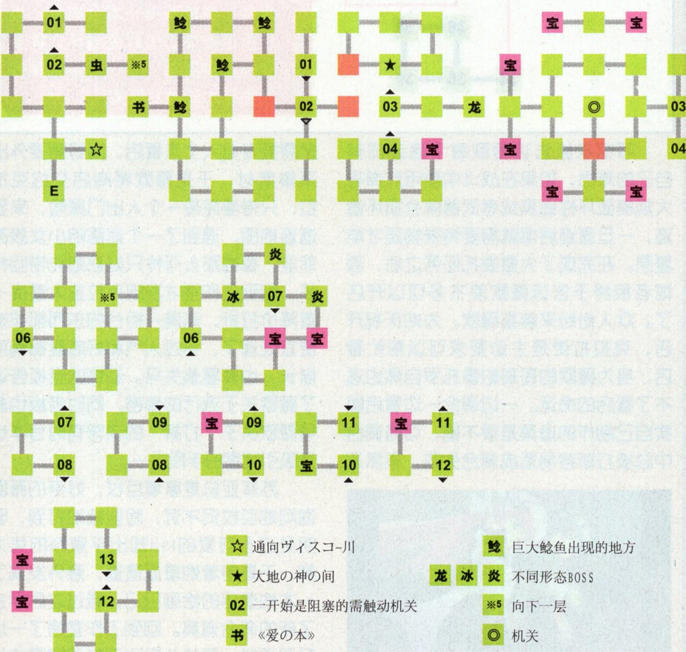
要点 盗贼们的聚集地，BOSS相当强悍，推荐后期再来战斗，由于都是盗贼掉落装备几率高，有一块巨大石门，需要强力炸弹，地图20号需要按下和墙壁上灯位置相同的按钮后才会打开门。

带着满满的蜂蜜开始往回走，山道走起来真的很费时间，路过海芬的时候打听到从法斯宾塔似乎有近路，下次去问问扎维特吧，海芬的老板娘还介绍了新的采集地点ヴィスコー川

ヴィスコー川～シュネッケ湿地～大砂丘～二月湖～



ヴェストリヒナーベル



☆ 通向ヴィスコー川

★ 大地の神の间

02 一开始是阻塞的需触动机关

书 《爱の本》

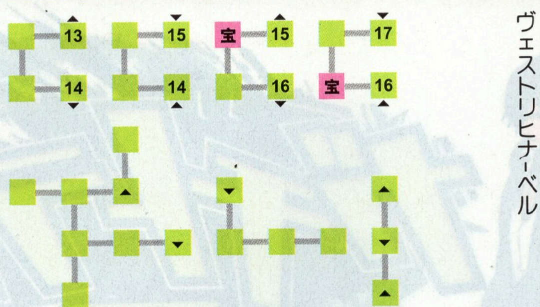
鲶 巨大鲶鱼出现的地方

龙 冰 炎 不同形态BOSS

※5 向下一层

◎ 机关

ヴェストリヒナーベル



要点　大型沼泽类地图，需要飞行道具，有莲花等稀少素材，ヴェストリヒナーベル是本作最难打的迷宫，重要书籍《爱の本》需要打赢大鲶鱼后才能拿到，大鲶鱼稍微攻击两次就会逃跑，推荐不断使用



"クサイ"系列道具使其昏厥，要注意大鲶鱼会使遗迹崩塌，一定要随身携带回复遗迹HP的道具，这里有"大地の神の间"在设立溶矿炉之后可以来此触发剧情，以后可以在这里进行冶炼。第三层机关有只有LP的无头骑士镇守，推荐携带LP伤害道具或者卡塔莉娜在队伍里，另外触发机关需要合成道具"レヘルン"。

好不容易从迷宫回来，收到了爸爸妈妈寄来的信件，还有不到两年要加油发展村子！因为要设置溶矿炉所以把工作室的菜园拆除了，两个人的卧室恢复正常了，对此还不是很习惯的哥哥不小心看到了薇欧在换衣服，后来薇欧也不小心看到了哥哥在换衣服，真是一对儿笨蛋兄妹。商店发展得不错，但是薇欧



还是觉得来的人很少，哥哥建议举办活动，如果此时选择花钱举办活动，流行就会强行变为"薇欧的感谢祭"，不管什么样的商品都会热卖。随着商店的发展村庄变得越来越热闹了，新开了一家量贩商店、一家材料店。由于调合了很多新的道具，之前不能去的水下、悬崖现在都可以去了。因为还想着到底有没有通向荷尼西德鲁夫的近路，所以来到法斯宾塔询问扎维特，被告知了可以从这边直接过去的方法，果然近了很多。同时还得知在法斯宾塔东侧的新采集地深き妖精森林，传说里面有独一无二的鲜花开放，兴趣满满的薇欧再次出发了。

深き妖精森林



要点　深邃的森林地图，妖精们速度都非常快，小心被一群妖精秒杀，需要飞行道具以及3级以上炸弹4个，地图40需要"いい香り"系列道具才能打开机关。



采集回来的物品拿回工作室合成，意外的发现村自访问人数已经突破500人，又有新的店铺开张。外表可爱却说者可怕台词的少女娜娜米（ナナミ）登场，娜娜把薇欧当作竞争对手，目标是成为カロッテ村最大的商店。第二年的拍卖会又要开始了，哥哥自信满满地向薇欧宣战，如果输了就随便薇欧差遣。和苏菲亚谈起娜娜，苏菲亚表示很不擅长应付娜娜，其实薇欧也一样……无意中碰到娜娜整理货架时不小心摔倒，其实她是个超级认真的商人。

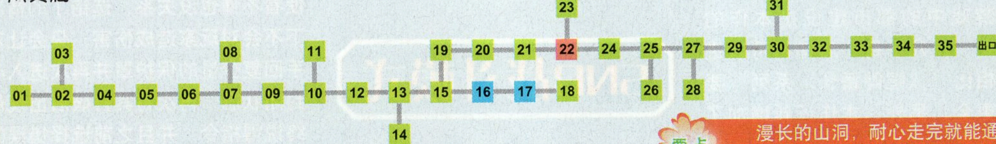


一些日子过后，娜娜改变了商店设计，凭借"小恶魔的微笑"营销政策娜娜的商店人气暴涨。第二年的拍卖会如期在8月举行，薇欧依然取得胜利，失败的哥哥被迫在家为大家举办派对。

和布莉吉特友好度在85以上时，会发现她有肺病，来到农村居住的原因就是为了养病，如果持有书籍《爱の本》的话就能触发事件找艾伊塞露询问药物配方，得知需要某种虫子入药，来到深き小妖精之森，找到アルベリヒ，以此入药，1个月内调制出有"肺の病气を治す"属性的エリシル剂，拿到她家就能治好她的病，原来这就是当初艾伊塞露说的炼金术可以救她的命的原因。

不久扎维特又告诉了薇欧一个消息，在法斯宾塔东侧有一个能够通向邻国的山洞大贯洞，可以向邻国出发了！

大贯洞



要点　漫长的山洞，耐心走完就能通向邻国，宝藏部分需要飞行道具。

穿过大贯洞来到梅帝鲁布鲁克（メッテルブルグ），如果此时和布莉吉特友好值达到100且过去有治好过她的病的话就会发生海水浴事件。劳累的一天的薇欧决定住宿，却没想到这里是以幽灵而闻名的旅馆，因此结识了幽灵帕梅拉，帕寂寞的帕梅拉加入了探险的队伍。不小心雇佣帕梅拉看店结果她什么



都没有卖出去，顾客只要看到她就都吓跑了，不过有时连打劫的强盗也能一起吓跑……

时间总是过得飞快，不知不觉间已经到了和父母约定的最后一年。村长决定举办一届选美大赛，哥哥想到了一个好主意，准备好"育毛剂"，就能看到罗得弗利德获得选美比赛冠军的画面了。最后一年的拍卖会依然是在8月，薇欧毫无悬念的获得了三年拍卖会的总冠军，而村广场前的雕像自然就是——胡萝卜！剩下的时间尽情探索那些没有探索完的迷宫吧。



在和父母约定的日子按时回到村子，如果商店等级在12级以上就会收到父母有事要在外多呆两年的信件。利用延长的两年和同伴们尽情冒险，发展村子，把村子建设成不亚于海芬的大都市吧。

结局列表

结局	条件
苏菲亚结局	必须延长两年
	商店等级达到20级
	カロッテ村访问者2000人以上
	苏菲亚的友好度80以上
	这一结局后引发无限模式
布莉吉特结局	治好布莉吉特的病
	布莉吉特交友值100
炸弹女结局	击败全部BOSS
	冒险者等级40级以上
トゥルー结局	必须延长两年
	炼金术士＆冒险者等级40以上
	人气等级95以上
寺子屋结局	炼金术士等级40以上
	商店等级17以上
カロッテ市	村子经过两个阶段成长(访问者900人以上)＋普通的街道
カロッテ要塞	村子经过两个阶段成长(访问者900人以上)＋要塞都市
カロッテ品牌	村子经过两个阶段成长(访问者900人以上)＋流行都市
カロッテ村存在	村子经过一阶段成长
カロッテ村消失	村子没有成长而结束



ガチトラ!
暴れん坊教師 in High School

A·AVG

猛虎！高校暴力教师

ガチトラ！～暴れん坊教师 in High School～

Spike	2011年4月21日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

文 凯利

本作是负责“《喧哗番长》系列”的Spike所制作的一款全新作品，游戏描述了一名原暴力组织成员梶虎男在机缘巧合的情况下进入高中充当一名临时教师的故事。游戏中除了能找到很多“《喧哗番长》系列”的影子外，也增加了不少新的系统，迷你游戏更是意外的多。无论是在画面、系统还是内容上，本作都极具诚意，如果你还没有体验过本作的话，快快拿起手中的PSP吧，相信游戏的素质会让你眼前一亮的！

基本系统简介

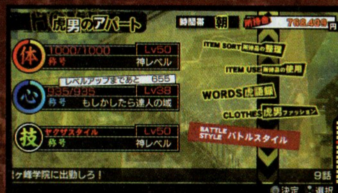
基本操作方法

键位	作用
方向键	使用对应的必杀技
滑杆	角色移动
○	确定／使用对应的攻击技能／调查
□	使用对应的攻击技能
△	使用蓄力攻击技能
X	使用对应的攻击技能／取消
L	切换页面／挑拨
R	切换页面／防御
SELECT	显示小地图／跳过剧情
START	开启系统菜单／暂停



基本菜单一栏

所持品の整理	整理，取出已获得的道具
所持品の使用	使用持有的道具
虎录语	查看必杀技或装备必杀技
虎男ファッション	更换主角的着装
バトルスタイル	更换战斗的派系风格
生きザマ	查看已完成的任务或图鉴等
ケータイ	查看邮件或开启手机拍卖系统
オプション	更改游戏设置
セーブ	保存游戏进度
ロード	读取游戏进度
ダイトル	返回游戏的标题画面
タウンマップ	查看游戏地图
外に出る	出门进行游戏

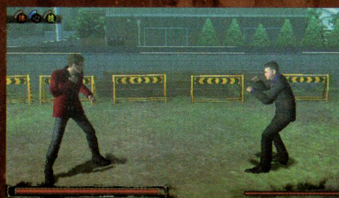


都市设施

游戏中的都市建设是本作的亮点之一，几乎每个店铺都可以进入，相比“《喧哗番长》系列”要更多更全。另外，本作还新增加了时间要素，在游戏中会出现时间的变化，不同时间段里部分店铺无法进入，晚上则大部分的店铺都会关门，如果要在夜间钓鱼一定要提前在店里买好鱼饵。

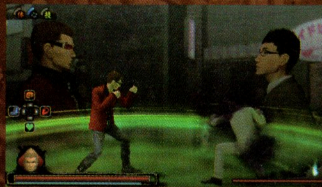
通常战斗模式

本作的战斗方法类似《喧哗番长5》，不过在非SNB状态下的战斗中，玩家虽然可以使用道具，但却无法使用必杀技，因此在该类战斗下不要使用回复心力的道具，以免造成浪费。在非SNB战斗下，攻击时不会触发焦躁系统（イライラゲージ），玩家可以尽情地攻击。另外，在战斗中被打倒的话，会出现选项，选择第二项可以削减对手一半的实力再次开始战斗，如果在该状态下再次失败的话，再选择第二项可以直接跳过战斗继续剧情（在SNB战斗中也一样），但要注意这样就无法获得经验值了。



SNB战斗模式

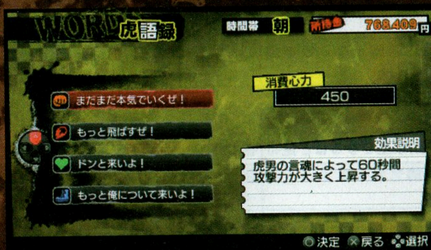
ソウルヌードバトル系统，简称SNB，是本作的核心战斗模式，当玩家与其他对手触发SNB战斗后，会进入一个封闭的空间内，同时对手右下角的体力槽上方会显示数个“魂力”，每一个魂力代表对手的一条体力槽，战斗的目地就是将对手的所有魂力全部削减完。战斗的方法和通常战斗类似，不过除了可以使用各种普通攻击外，还可以使用必杀技（虎语录），用对应的方向键来发动。战斗中，每当玩家削减完对手的一条体力槽后，魂力会减少一个，同时对手进入心封闭状态，此时对手呈无敌状态，自身周围出现保护罩，玩家需要不断攻击保护罩一定程度后才能将其打破，接下来再次进入战斗模式，如此反复就可击倒对手。注意在心封闭状态下，对手会使用防御不能的攻击技能，技能的攻击方式会根据对手而变化，任何技能攻击一段时间后都会出现短暂的攻击硬直，这就是玩家反击的机会。主线剧情中的BOSS每次进入心封闭状态后，攻击技能都会相应强化，攻击力自然也会增加，将BOSS的“魂力”全部消耗完毕后，还会出现最终的说得指令，正确答案会从战斗时双方的对话内容中透露出来过，不过即使看不懂也没关系，选错了的情况下不会对玩家造成伤害，只会让对手回复少量的保护罩并再次进入心封闭状态，再次将其打破后出现最终说得指令，并且之前选择错误的指令也会自动排除。



心、体、技系统

在游戏画面上方会显示玩家的心、体、技三项数值。“体”代表了玩家的HP，当玩家在移动中或是普通战斗中胜利就可以增

加，累计升级后会增加虎男的最大HP值；“心”影响玩家的心力最大值以及必杀技（虎语录）的习得，SNB战斗胜利可以获得该项的经验，与人对话也能获得少量经验，升级后获得的技能中包含回复系、攻击系和辅助系，学会后再进入菜单选择“虎录语”进行装备，战斗中最多能装备四个不同的必杀技，分别对应四个方向键，比较值得称赞的是辅助类技能会显示使用后持续的有效时间，这样在战斗中更容易掌握；“技”代表了玩家的技能经验，获得方法大致同“心”数值，达到要求后可以习得普通的攻击技能，在菜单内的“SKILL TABLE”可以查看已经习得的技能。以下是游戏中所有必杀技的效果一览。

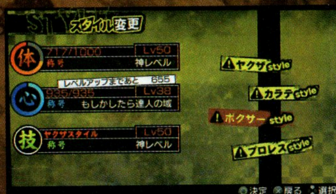


全必杀技（虎语录）效果一览

必杀技名称	消耗心力值	属性	效果
かかって来いよ！	100	回复系	自身体力回复80点
もっと来いや！	180	回复系	自身体力回复200点
ガッツリ来いよ！	300	回复系	自身体力回复400点
ドンと来いよ！	500	回复系	自身体力回复600点
もっと本气で来やがれ！	700	回复系	自身体力回复1000点
飞ばすぜ！	100	攻击系	释放冲击波攻击前方的敌人，威力低
喰らいやがれ	100	攻击系	释放冲击波攻击自身周围的所有敌人，威力较低
もっと飞ばすぜ！	200	攻击系	释放冲击波攻击前方的敌人，威力大
もっと喰らいやがれ！	250	攻击系	释放冲击波攻击自身周围的所有敌人，威力大
本气で喰らいやがれ！	550	攻击系	释放冲击波攻击自身周围的所有敌人，威力超大
本气でぶっ飞ばすぜ！	450	攻击系	释放冲击波攻击前方的敌人，威力超大
ちょい本气でいくぜ！	100	辅助系（攻击力上升）	自身20秒内攻击力小幅度上升
少し本气でいくぜ！	200	辅助系（攻击力上升）	自身60秒内攻击力小幅度上升
これから本气でいくぜ！	300	辅助系（攻击力上升）	自身30秒内攻击力大幅度上升
まだまだ本气でいくぜ！	450	辅助系（攻击力上升）	自身60秒内攻击力大幅度上升
受け止めてやる！	80	辅助系（防御力上升）	自身20秒内防御力小幅度上升
お前受け止めてやる！	180	辅助系（防御力上升）	自身60秒内防御力小幅度上升
何でも受け止めてやる！	280	辅助系（防御力上升）	自身30秒内防御力大幅度上升
全てを受け止めてやる！	450	辅助系（防御力上升）	自身60秒内防御力大幅度上升
俺が受け止めてやる！	500	辅助系（防御力上升）	自身30秒内防御力超大幅度上升
俺が全て受け止めてやる！	600	辅助系（防御力上升）	自身90秒内防御力超大幅度上升
ついて来いよ！	100	辅助系（速度上升）	自身20秒内速度小幅度上升
もっとついて来いよ！	180	辅助系（速度上升）	自身40秒内速度小幅度上升
俺について来いよ！	300	辅助系（速度上升）	自身30秒内速度大幅度上升
もっと俺について来いよ！	450	辅助系（速度上升）	自身60秒内速度大幅度上升
本气でついて来いよ！	650	辅助系（速度上升）	自身90秒内速度大幅度上升

连续技系统

和《喧哗番长5》不一样的是本作中除了必杀技外，主角的各种攻击招式是无法进行自由组合的，只能不断地习得后根据出招表来进行派生。在菜单中的“SKILL TABLE”可以查看具体的出招表，习得后按照派生要求使用就可以发动。玩家在战斗中获得“技”的经验值后可以逐渐解锁并习得这些攻击招式，虽然在使用上的自由度和丰富度无法和“《喧哗番长》系列”相比，但本作的连续技打击感要比《番长》高出很多，打起来爽快感十足。另外，游戏后期完成学校体育部的三个小游戏后，还可以获得另外三种不同派系的攻击招式，可以选择使用其中的一种来进行战斗。



连续技习得要点

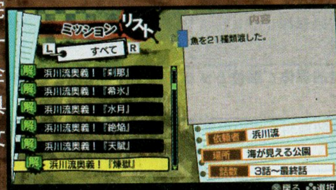
①技能习得和玩家的“技”等级相关，即使没有学会或完全没用过某个派系的招式，在等级提升到最高(LV50)后，也可以习得所有派系的所有连续技。

②所有派系的招式中，有一个金色的招式是无法通过升级学会的，必须将其余招式全部习得后，触发相关的任务才能学会。

③后期练“心”数值的经验建议在学校的保健室外通过SNB战提升（每场战斗后返回保健室免费回复）；提升“技”和“体”的经验则建议在完成第七章的71号任务“本来の授业”后，反复与本帮派成员战斗来进行快速升级。

自由战斗与支线任务

自由战斗在任何章节都会出现，玩家在地图的任意场景活动都会随机遭遇需要开解的路人，这种战斗一般分为强制型和自由型。遇到强制型时路人会主动靠近主角，被路人抓住后强制进入SNB战斗；自由型则需要玩家主动与NPC对话，对部分需要开解的人按R键进入SNB战。自由战斗的难度比剧情战简单很多，而且对手一般只有一个魂力，失败也不会导致GAME OVER。支线任务和主线任务不同，即使不完成也不会影响玩家通关，但大部分任务都会有特定章节的要求，完成后可以获得不错的奖励。本作中一共有91个支线任务可以完成，想要全部完成的话需要花上大量的时间。具体的全支线任务完成方法请参考后文的支线任务部分。



教材系统

第三章后出现，类似《番长》的武勇传系统，玩家达成一定条件后可以获得各种各样的书籍道具，集齐指定的数量或完成指定的目标就可以获得教材。获得教材后，前往3-D班教室调查黑板能给学生进行授课，根据学生的不同，授课后的效果也会有较大的差别。学生一共有20名，能力则分为“体力”、“根性”、“感性”、“知性”和“运气”五种。每本教材最多能提升学生的其中三项能力，提升的多少可以从教材中查看，☆越多效果越高，当然取得的难度也会直线上升。授课时不会推进玩家在游戏中的时间，授课后学生的实际成长度和学生的性格有关，不能光看教材来判断。所有的教材在获得后只能授课一次，当某位学生的能力成长达到可毕业的程度时，会被授予毕业资格，同时玩家也可以获得奖励。另外，根据玩家每章节的授课情况，在章节结束后会给予评价，评价越高，获得的工资也会越多，这是本作中金钱来源的重要方式之一。教材系统和主线流程没有直接关系，不会影响玩家正常通关，在通关后也同样可以进行授课来增加学生的能力。以下是所有教材的获得方法，以及全学生毕业后获得的奖励一览。

注①在XX章获得书籍XX都是通过拾取的方式获得，多调查一下场景内的发光点不难发现

注②购买书籍XX都是指在“里通り”的“ラブハウス”店内购买，需要注意这里必须完成商店相关的三个任务后才会出现所有的教材物品

体力类教材

教材名称	获得条件
俺的情报で生と热の秘密	保存记录超过30次以上/购买书籍“生ビールの作り方”
俺的英语の鸣き声	SNB（ソウルヌードバトル）战斗胜利10次以上/第三章在职员室新堂老师位置下方获得书籍“英语で学ぶ鸣き声大全”
俺的露语の食べ物	SNB战斗胜利30次以上/第四章在“海が见える公园”左边的垃圾桶旁获得书籍“ロシア语日本语共通用语集”
俺的华语のお手纸	SNB战斗胜利50次以上/第四章在“海が见える公园”左边的道路上拾取书籍“中国からの手指”

教材名称	获得条件
俺的伊语のポモドーロ	与200个以上的NPC对话/完成教材“俺的仏语のアンコール”授课/完成教材“俺的华语のお手紙”授课
俺的家庭でなるほどビール	完成22号任务获得“テニス达人 入门篇”
俺的家庭でなるほど松茸	在女仆店做过5次以上的鱼料理
俺的艺术の音乐昔话	在网球部的无限模式“エンドレス・ラリー”中至少连续打倒5人以上/获得书籍“ストレス社会の现代本”/完成教材“俺的保体で顺位とプライド”授课
俺的公民は原价が大切	获得10种以上的道具/第三章拾取书籍“原价と利益 ディープ本”
俺的公民は生产が大切	获得20种以上的道具/第四章在体育馆左边拾取书籍“果物生产ランキング本”
俺的公民は果物が大切	获得30种以上的道具/第五章拾取书籍“日本の详しい豆识本”
俺的国语で名作と短期爱	完成31号任务获得“ボクシング达人 入门书”
俺的国语で汉字を感じる	完成32号任务获得“空手达人 入门书”
俺的国语で汉字とカタカナ	完成30号任务获得“プロレス达人 入门书”
俺的国语で汉字と能	在SNB战斗中使用十次以上的必杀技/购买书籍“汉字大辞典 神话篇”
俺的社会の历史と伟人	解除所有“ヤクザスタイル”招式限制/获得书籍“历史を知れる本Vol1”
俺的社会の微妙な距离感	完成教材“俺的理科の水中徘徊者”授课/完成教材“俺的理科の陸上本命者”授课/完成教材“俺的理科の陸上生诞者”授课
俺的保体で野球の应用	战胜野球部成员6人以上/完成教材“俺的家庭でなるほど蒲鉾”授课
俺的保体で拳斗の历史	战胜ボクシング部成员6人以上/完成教材“俺的国语で名作と短期爱”
俺的保体で空手の痛み	战胜空手部成员6人以上/完成教材“俺的国语で汉字を感じる”授课
俺的保体でプロレス艺术感	战胜プロレス同好会6人以上/完成教材“俺的国语で汉字とカタカナ”授课
俺的保体で顺位とプライド	战胜テニス部门成员6人以上/完成教材“俺的家庭でなるほどビール”授课
俺的理科の水中出产者	钓起合计10条以上的鱼/完成12号人物获得书籍“钓りマスターの入门书”
俺的理科の水中徘徊者	钓起合计20条以上的鱼

根性类教材

教材名称	获得条件
俺的希语の意味违い	SNB战斗中打倒50名以上的男性/购买书籍“素晴らしいダジャレの本”
俺的西语のニンニク	SNB战斗中打倒100名以上的敌人/完成教材“俺的希语の意味违い”授课/完成教材“俺的葡语の干杯”授课
俺的家庭でなるほど蒲鉾	完成任务获得书籍“野球达人 入门篇
俺的家庭のなるほど调味料	完成教材“俺の情报で生活の始まり”授课
俺的家庭のなるほどビン	在女仆店玩过五次以上扑克牌游戏/购买书籍“读んでお肌もUVカット本”
俺的艺术の音阶秘话	在野球部的投球游戏“エンドレス・ストライク”模式中连续投球成功达到10个以上/第五章获得书籍“新书音乐も努力から”/完成教材“俺的保体で野球の应用”授课
俺的艺术の事情秘话	获得书籍“ミケランジェロの作品集”
俺的公民は左側が大切	完成10个以上的任务/第四章在繁荣街交叉路口处拾取书籍“交通事情に详しくなれる本”
俺的公民は由来が大切	完成30个以上的任务/第五章在教学楼天台拾取书籍“モノレールを作る本”
俺的公民は尖りが大切	完成50个以上的任务/完成任务获得书籍“周刊科学读本 风の音”
俺的国语で汉字と动物	使用战斗派系“ヤクザスタイル”在战斗中胜利十次以上/购买书籍“汉字大辞典 动物篇”
俺的国语で汉字と食材	使用战斗派系“プロレススタイル”在战斗中胜利十次以上/购买书籍“汉字大辞典 食材篇”
俺的国语で汉字と並べ方	使用战斗派系“ボクサースタイル”在战斗中胜利十次以上/购买书籍“汉字大辞典 特殊篇”
俺的国语で汉字と国	使用战斗派系“カラテスタイル”在战斗中胜利十次以上/购买书籍“汉字大辞典 お国篇”
俺的国语で国の读み方	在SNB战斗中使用30次必杀技/购买书籍“汉字大辞典 读み仮名篇”
俺的社会の历史と结婚	解除所有的“プロレススタイル”招式限制/获得书籍“历史を知れる本Vol2”
俺的社会の传说の发型	剪过所有的发型/第四章获得书籍“历史发型白书1卷”
俺的保体で冲动心理の限界	在“ストラックアウト场”（棒球场）所有项目的比赛全部第一名/第四章在教学楼第一校舍2F走廊上拾取书籍“运动と科学の本”
俺的理科の陸上顽丈者	完成教材“俺的社会の历史と伟人”授课/完成教材“俺的社会の历史と结婚”授课/完成教材“俺的社会の历史と新婚旅行”授课/完成教材“俺的社会の传说の岛”授课
俺的理科の大空回转者	合计钓起9种不同的鱼类/完成14号任务获得书籍“大航海の旅 下流编”
俺的理科の大空观察者	合计钓起15种不同的鱼类/完成16号任务获得书籍“大航海の旅 中流编”
俺的理科の大空旅行者	合计钓起21种不同的鱼类/完成18号任务获得书籍“大航海の旅 激流编”

感性类教材

教材名称	获得条件
俺的情報で发型の命名	在理发店更换过四种发型/第四章在河川敷附近拾取“历史现代白书2卷
俺的情報で帽子の长さ	在“Right—on”商店消费50000以上/购买书籍“卫生を学ぶ本”
俺的情報でエロスの秘决	在女仆店消耗50000以上/购买书籍“エロ用语全集”
俺的情報でトランプの原点	在“ラブハウス”店铺花费50000以上/完成54号任务获得书籍“カードゲームの游び方全集”
俺的家庭でなるほど国产牛	在“ステーキのどん”店铺吃过5种以上的食物/第三章获得书籍“美味しいステーキの本”/第三章在住宅街上拾取书籍“料理の基礎知识 上巻”
俺的家庭でなるほどうなぎ	在女仆店购买过5种以上料理
俺的家庭でなるほど昆布	在女仆店购买10种以上的料理
俺的艺术のライバル昔话	在“无限スパーリング”模式中战胜四人以上/在第五章获得书籍“新书ベートーベンの嫉妬”/完成教材“俺的保体で拳斗の历史”授课
俺的艺术のCD秘话	在空手道部“无限组み手”模式中战胜4人以上/第五章获得书籍“周刊クラシック 创刊号”/完成教材“俺的保体で空手の痛み”授课
俺的艺术の伟人话	在“无限デスマッチ”中战胜4人以上/第五章获得书籍“新书ピカソの履历书”/完成教材“俺的保体でプロレス艺术感”授课
俺的社会の历史とバナナ	购买“ラブハウス”商店出售的所有种类商品/在第四章获得书籍“バナナの历史书”
俺的社会の传说の岛	解除所有“カラテスタイル”招式限制/获得书籍“历史を知れる本Vol4”
俺的社会の传说の村	完成道具图鉴收集/完成教材“俺的公民は果物が大切”授课
俺的保体で想像课外授业	在保健室回复10次以上的体力/获得书籍“月刊想像を膨らませば1号”
俺的保体で空想课外授业	在保健室回复20次以上的体力/获得书籍“月刊想像を膨らませば2号”
俺的保体で妄想課外授业	在保健室回复30次以上的体力/获得书籍“月刊想像を膨らませば3号”
俺的理科の陸上生诞者	获得5种以上的鱼漂/第四章获得书籍“片っ端からタマゴまとめ集”
俺的数学でお金の计算	在“ラブハウス”商店购入10种以上的商品/第四章在里通り的街道边拾取书籍“666の秘密本”
俺的数学で言叶の数字	在“Right—on”购买“BACK NUMBERシリーズ”系列三种以上/在“Right—on”购买“PLUS ONEシリーズ”系列三种以上/第三章获得书籍“数学で覚えることわざ大全
俺的数学で倍数の计算	在グレーゾーン内借钱总计达到700000以上

知性类教材

教材名称	获得条件
俺的情报で生活の始まり	第三章获得书籍“生活指导本 基础编”/第三章获得书籍“生活指导本应用编”
俺的情报で通販の发信源	获得书籍“新书ネバオク通贩24时”
俺的情报で信号の思いやり	观看过三场不同的电影/第三章获得书籍“信号机が出来るまでの本”
俺的情报でダシと水の络み	完成42号任务获得书籍“日本料理店开业读本”
俺的情报は魂の教师	授课次数达到99次以上
俺的韩语の高速道路	与50名角色对话/完成教材“俺的露语の食べ物”授课
俺的仏语のアンコール	与100名角色对话/完成教材“俺的韩语の高速道路”授课
俺的葡语の干杯	SNB战斗中打倒50名以上的女性/购买书籍“女性が悩む言い回し本”
俺的家庭でなるほど模样	在女仆店玩过至少5次以上扑克游戏/在第三章里通り的“ラブハウス”店旁拾取书籍“ラーメンの器大全集”
俺的艺术の美的昔话	在“ステーキのどん”店吃过所有的食物/在第四章获得书籍“ステーキのマナー本”
俺的芸術の曲芸意外话	在第三章繁华街的道路中央拾取书籍“艺术の书”
俺的艺术の映画昔话	看过电影院所有的电影/第三章获得书籍“映画馆历代パンフレット”
俺的公民はルールが大切	授课次数达到10次以上/在第四章教学楼第二校舍2F的走廊上拾取书籍“月刊ティーチャー 1月号”
俺的公民はポストが大切	授课次数达到30次以上/在第五章获得书籍“月刊ティーチャー 2月号”
俺的公民は重ねが大切	授课次数达到50次以上/在第六章获得书籍“月刊ティーチャー 3月号”
俺的社会の历史と新婚旅行	解除所有“ボクサースタイル”招式限制/获得书籍“历史を知れる本Vol3”
俺的社会の传说の场所	将“Right—on”商店所有贩卖的商品全部买完/获得书籍“おしゃれ着こなし术大全”
俺的保体で医学の知识	将“コンビニ”商店所有贩卖的商品全部买完
俺的理科の陸上出产者	第三章在公园的码头左边获得书籍“片っ端からタマゴ绍介集”
俺的理科の陸上命名者	获得五种不同的钓竿/第四章在教学楼的天台上获得书籍“ゴリランドガイドブック”

教材名称	获得条件
俺的数学で数の法则	在グレーゾーン内借钱累计超过100000/第三章在教学楼1F的角落内拾取书籍“数学の辞书
俺的数学で形の不思议	在Right–on商店购买“CAMP7シリーズ”类商品3件以上/在Right–on商店购买“OTHERシリーズ”类商品3件以上/第三章获得书籍“日々の图形の秘密本”
俺的数学で宇宙の数字	持有金钱超过300000以上
俺的数学で禁断の精数	持有金钱超过500000以上
俺的数学で健康の计算	持有金钱超过1000000以上

运气类教材

教材名称	获得条件
俺的独语のプレゼント	获得书籍“ドイツ语の便利辞典
俺的家庭のなるほど银食器	在女仆店拍摄过5枚以上的写真/获得特殊道具“ウサギヘッド ピンク”、“ウサギボディ ピンク”和“ウサギパンツ ピンク”
俺的艺术の彫刻秘话	第四章获得书籍“世界の秘密彫刻美术书
俺的公民は读みが大切	完成70个以上的任务/第七章获得书籍“よく间违える言い方の本”
俺的国语で言叶と雾囲气	在SNB战斗中累计使用50次以上的必杀技/完成47号任务获得书籍“新书雾围气で语る日本语”
俺的社会の微妙な呼び方	完成所有的任务
俺的理科の陸上劳动者	迷你游戏“STAR CHALLENGER”中Normal难度取得第一名/第七章获得书籍“スターチャレンジャー读本”
俺的数学で零と数字	使用手机拍卖系统“オークション”拍卖得到的金钱总计超过10000/获得手机拍卖评价达到10次以上
俺的数学で世界で九九	使用手机拍卖系统“オークション”拍卖得到的金钱总计超过100000/完成教材“俺的理科の大空回转者”授课

全学生毕业可奖励物品一栏

学生编号	学生名	毕业奖励物品
1	赤坂直树	2番くじカタログ
2	浅见萌	メイぱら写真无料券
3	石川翔	怪しい福袋取引证
4	冈崎留美子	ウサギヘッド ブチ
5	黑木悠美	トラパンツ ブルー
6	小林雅人	ストラックアウト无料券
7	坂本慎一	トラヘッド ブルー
8	佐藤香织	ドイツ语の便利辞书
9	广末结衣	ウサギボディ
10	高桥响	YAGIYA割引チケット
11	远野さくら	全快の书
12	夏目总司	ラブハウス里メニュー
13	猫田阳一	バーバー马场无料券
14	根津道弘	ウサギパンツ ブチ
15	藤冈茜	ミケランジエロの作品集
16	真山令子	ラブハウス割引チケット
17	矢泽千秋	トラボディ ブルー
18	矢泽千夏	透明スプレー
19	山崎亮太	売上げ上升御守り
20	渡边智子	无敌の书

手机拍卖系统

在完成第40号任务“お宝ゲットへの诱い”后会开启手机拍卖系统，玩家可以将游戏中的大部分商品进行拍卖，拍卖是本作资金来源的一大途径。进入菜单选择“ケータイ”→“ネットオークション”后即可开启拍卖。拍卖有两种方式，第一种为定额拍卖（定额オークション），这种拍卖方法会将物品的价格打折后直接卖出，好处是可以立刻收到钱，但价格要比买入时价格低；另一种为通常拍卖，选择通常拍卖后，先选定一个物品，然后玩家可以调整物品的三个部分：第一部分为拍卖的最低价（价格设定），玩家可以进行自由设定，竞拍时会从最低价开始逐渐提升；第二部分是拍卖的时间（オークションの种类），有“固定时间”和“自动延长”两种，选择固定时间的话，拍卖倒计时结束时，物品会自动卖给出价最高的人，选择自动延长的话，系统会在物品每次提价后自动延长一定的拍卖时间，一般来说选择自动延长较好；第三部分为商品的信息（商品コンメト），玩家可以选择两项说明来描述被拍卖的商品，例如拍卖“龙ケ峰メロン”可以选择“新鲜”和“甘い”，选择了正确的描述词可更容易卖出高价。



拍卖的小技巧

①成功拍卖后会获得评价，评价越高今后拍卖时别人出价的概率也越大。另外，在设定价格时，要稍微比原价低一点，绝对不要比原价高，不然很难卖出去，时间结束没有任何人出价即拍卖失败，但不会有任何损失。

②虽然可以拍卖任何商品，但建议玩家优先拍卖道具名称前带有N字的物品“オークションアイテム”，这些物品是专门用来拍卖的物品。

②完成ラブハウス的连续任务后，可以在店铺内买到オークションアイテム物品“结衣のフィギュア”，这个物品原价5800，选择“自动延长”、“贵重品”和“コレクター向”三项后进行拍卖，一般成功卖出去都可以盈利2～4万元。

关于グレーゾーン

在这里玩家可以贷款，贷款的金额上限会随着章节的深入而逐渐增加，贷款后每经过一个章节都会增加10%的利息，本作缺钱的情况不多，一般情况下都不需要借钱，不过有三个教材的完成条件要求玩家借钱，因此至少要借1000000以上的金钱来达成目标。需要注意的是，如果借钱不还的话，就会有要债人找上门来，强制进入普通战斗，这些对手的能力都很强，不想被找麻烦的话记得及时还钱哦！



迷你游戏

迷你游戏可说是本作的一大亮点。在主线流程中，每一章至少会出现一个必玩的迷你游戏，加上后期出现的其他游戏，一共有十多种供玩家选择。游戏从追捕、拆炸弹到扑克牌、钓鱼等应有尽有，甚至还有女仆咖啡店以及打擦边球的拍照游戏哦！迷你游戏无论成功还是失败都可以反复挑战，完成部分迷你游戏在过关后还可以获得不少道具作为报酬。迷你游戏的玩法多种多样，具体方法可参考主线流程中的攻略方法，剩余的迷你游戏玩法可参考后面的迷你游戏大集合部分。



主线流程攻略

第一话　その教师 极道につき

座弧组の居场所を探し出せ！

大神组的头号继承人，被称为“吃人虎”的梶虎男刚刚回到组内，就得知为大神组老大大神义明做手术的医生目前不在日本国内，如果要进行手术的话，必须要前往国外，而以老大目前的身体状况来说，是无法乘坐飞机的。正当虎男和手下商量如何找医生给老大做手术时，却被突然出现的小弟告知帮里的成员结成常康被敌对帮派座湖一家抓走了，而且对方指明只能虎男一人前往。安抚了老大的情绪后，虎男独自冲了出去。



住宅区

来到高级住宅区会看到送消息的人从左边逃跑了，一路追到“住宅区”会收到教学邮件，在街道边能够看到自己的公寓（アパード），进入公寓可以免费回复体力和心力，更换装备等，这一点和“《番长》系列”的据点是一样的。如果玩家有《喧哗番长5》的记录的话，可以自动继承记录获得“番长リーゼントカツラ ブラック”、“番长リーゼントカツラ ゴールド”、“番长リーゼントカツラ レッド”和“番长リーゼントカツラ パープル”四个发型。出门继续前进很快就可以遭遇第一场杂兵战，对手只有两人，多熟悉一下操作吧。使用连续技□□□×来攻击，按住防御键移动时可以进行侧移，如果在敌人攻击瞬间进行防御的话，还能够弹反攻击，创造绝好攻击的机会。将两名混混击破后得知小弟被座湖一家抓到了“海が见える公园”。

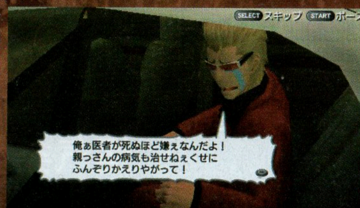
海が见える公园

出大地图后选择最上方的“海が见える公园”，来到码头触发剧情。原来座湖一家早就想除掉大神组了，趁着这次帮派的老大处于重病状态，只要打倒了虎男，那么整个帮派也会群龙无首。剧情结束后会与座湖一家的老大战斗，本次的BOSS战除了老大外还有两名杂兵，优先进行防御再反击，利用弹反将两名杂兵击破后再对付BOSS，两套连招就可以将BOSS打倒。

商店街

剧情后自动来到商店街，路上会遭遇游戏中的第一场SNB战，对手是商店的老板，老板在心封闭状态下会使用自身圆型范围的攻击，玩家使用一套□□□×的连续技后立刻拉开距离，反复攻击三次就可以将保护罩打碎，本次战斗还会出现焦躁系统和必杀技，焦躁系统和“《喧哗番长》系列”的肺活量一样，每当玩家进行攻击就会慢慢积累（玩家头像上的颜色），蓄满后会处于无法防御的状态，按下L+R键能够减少焦躁槽。心力槽则和玩家释放的必杀技有关，玩家一次可以携带四种不同的必杀技，可以将其设置在方向键上，按下对应的方向键消耗心力槽释放相应的必杀技，心力槽可以通过使用道具或者按下L键进行挑拨来增加。老板有两个魂力，将其全部破坏就可以成功说服他，本次SNB战斗不会出现最终说服指令。

醉醺醺的虎男在回家途中被龙峰学院高等学校的校长片山昌三乘坐的汽车不慎撞倒在路边，正当校长不知所措准备送虎男去医院时，虎男却像没事人一样爬到车上睡着了，无奈之下校长只能让其在车上睡觉，并把车开回了学校。虎男醒来后，发现自己身处高中门口，环视了一下周围的情况，发现帮派老大最喜欢的人气偶像歌手末广结衣正站在校园的楼顶。还没酒醒的虎男准备向其索要签名，来到楼顶发现原来末广结衣正准备跳楼自杀，为了能够索要签名，情急之下虎男与结衣展开了的SNB战。



BOSS：末广结衣

剧情过后自动与“末广结衣”进行SNB战。与末广结衣的SNB战斗比之前对マスター的战斗难度高出不少，她的攻击频率不高但伤害出乎意外地大，平时多注意防御，两组连续技可以将她的体力削减到0。当其第一次进入心封闭状态后，会使用远距离的冲击波，看到她的手势后拉开距离或侧移很容易躲开。打保护罩的时候不要贪心，不然很容易被反击；进入第二次心封闭状态时她会追加一种攻击方式，释放一个会在一定范围内扩张的电球，球的攻击范围很大，必须拉开距离才能躲开，侧移距离太短会中招；进入第三次心封闭状态后她的攻击力，攻击范围会大幅上升，玩家最好保持体力在40%以上。最后一次打破保护罩后出现最终说服指令，按照打架时提供的信息选择“カメラ夺っちまえばいいじゃねえか”后完成战斗。



パパラッチの行方を探れ！

胜利后根据情报来到“海が见える公园”，在地图左边可以找到目标，接下来会玩一个迷你追捕游戏，需要追捕目标“パパラッチ”，画面上方显示的是虎男与对方的距离，用摇杆→←控制移动的方向，用↑↓来控制奔跑的速度，遇到部分可以穿越的障碍物时需要根据提示按下指定的按键数次即可通过。当然不是所有的障碍物都可以用这种方法过去的，不要一味地加速，被撞到的话会大幅拉开与对手的距离，成功靠近“パパラッチ”后出现扑击指令，根据提示将其抓住后自动返回学校。没想到松了一口气的末广结衣还是从楼顶摔了下来，好在最后被虎男成功接住，但整个过程已经被地方电视台的记者所拍摄到。

ヤクザから足を洗え！

当记者问到两人的关系时，结衣灵机一动向记者解释虎男是自己的老师，正在虎男准备反驳时，校长突然出现并拉开了虎男，最终校长以帮虎男找医生给老大治病为条件，让虎男答应成为这所学校的“临时教师”，并告知这所学校存在着一些严重的问题。本不想掺合此事的虎男为了给老大治病接受了条件，正式成为了本校的“老师”。当然，当上老师的事必须先瞒着老大，否则就算是请到了医生，老大也不会接受牺牲自己而换来的手术。最终虎男决定，暂时脱离黑组织来当老师。根据提示回到高级住宅区，向老大辞行后，第二天虎男正式成为了“龙峰学院高等学校”的一名老师。



第二话 极道VSモンスターペアレント

クラスメートに猫田家の场所を闻け

还没到学校，就听到老师和同学都在讨论本次就职的新老师，原来因为报道，大家都知道了虎男救结衣的事情。在答应了校长不泄露自己是原帮派成员，以及绝对不对学生出手后，校长带领虎男认识了学校的老师，并委托虎男为3-D班的副班主任。剧情后前往3F，在3-D班级教室门口与等待的新堂老师对话发生剧情，接着自动来到校长室。剧情后再次前往3-D教室，与最下方的学生对话可以得知猫田家的地址，离开学校返回大地图进入住宅区就可以看到地图上指示的猫田家（调查教学楼3F的窗子可以直接来到校门口）。



猫田家に向かえ！

在猫田家门口与新堂老师对话后，两人来到猫田家说服他去学校，不过说教并不奏效，虎男一怒之下将大门踢开，将阳一带到了小河边开始SNB战。

BOSS：猫田阳一

猫田的普通攻击威力很高，但缺点是攻击速度比较慢，看到他的攻击动作时可以直接按□键打断他的攻击，第一次心封闭状态下他会使用高伤害的近距离锤击，看到他使用攻击后再冲上去打他的保护罩，只要攻击时不贪心就不会有危险；第二次心封闭状态后他会增加直线型的火焰光线，提前进行侧移。或者拉开距离就不会中招；第三次将其打入心封闭状态后要注意他在近身锤击后会进行大范围的“甩尾”攻击，太过急于靠近的话很容易被甩回来。最终说服指令选择“この俺が一绪に考えてやる！”。



欢乐街の里通りへ移动しろ！

根据提示离开河边来到欢乐街的里通道，与旅馆前的小混混对话触发战斗，本次的对手有三名，基本没啥难度，使用连击就可以轻松击破他们。将其击倒后开始本章的迷你小游戏，玩家需要不断回答问题让阳一的母亲开心，每回答对一个问题就可以让其向前走几步，坚持到上方路线的最右边就算成功，途中如果回答了不正确的选项的话，左下方的沉默槽会减少一个，三个都消失任务会失败。依次选择“交换条件を出してみる”、“安心させたい”、“友达からはじめよう”，等待时间结束，“息子を信用してあげなよ”、“责任转嫁”、“よろこんで！”、“いいえ素直にお愿い！”、“ハードボイルドを目指す”即可完成任务（中途错三个以内不会影响），完成后回到住宅街自己的公寓选择第一项进入第二天，回到学校发现作战成功，猫田的父母总算是相互理解并合好了。

第三话 危ない！？バイト

教材を集めましょう

第二天上课准备点名时，发现班上的学生浅见萌不但慌慌张张地跑来，而且没说几句话就晕倒在地。将其送到保健室后没多久就醒了过来，但由于被饿得晕倒这件事实在难以启齿，她很快就独自离开了。开始自由行动后前往三楼的天台，虎男很直接地将三明治交给了她，并且嘱咐她没必要“减肥”。接着离开天台自动来到校长室，得知医生的事已经有消息了，同时虎男被要求开始向学生授课。接下来开启授课系统，要想授课必须先获得教材，返回职员室与新堂老师对话获得“生活指导本基础篇”，再来到保健室与小峰老师对话可以获得“生活指导本应用篇”，两本都获得的情况下可以得到第一本教材，此时再回到3-D教室就可以选择“授课”了。

浅见萌の心の暗を暴け！

授课结束后，两名不良男子闯入了学园，他们的目标是浅见萌，虽然班上的同学极力阻止，但最终浅见萌告诉大家的确是她的父亲叫他们来带走自己的。无奈之下新堂老师向虎男求助，并在教学楼前拦下了两名不良男子，对话后得知浅见萌的父亲向他们借了很多钱，并写下了借条，如果还不出来就拿自己的女儿做抵押。虽然对方有凭有据，但这对原组织成员的虎男来说毫无意义。此时会与两名要债人战斗，很简单没什么难度。将他们击倒后与浅见萌展开SNB战。

BOSS：浅见萌

浅见萌在通常状态下攻击的频率很高，与其拉开距离的情况下，她会使用远距离的飞扑，好在预备动作很大，及时防御后就可以进行反击。在她第一次进入心封闭状态时，会召唤钱包将玩家吸进去，吸引持续的时间不长，拉开距离就行，但要小心会有金币出现，不要与金币站在一条直线上，会被金币击中；第二次心封闭状态下BOSS召唤钱包时不会出现金币，但吸引的时间和吸力会大幅上升，必须一直向反方向跑才行，被吸进去的话会削减大量体力；第三次心封闭状态下她会召唤圆型的钱币，这招范围非常大且很难躲避，不过伤害不高，体力在20%以上就不会有危险。最终指令选择“まだまだ手はあるだろーがっ！”即可完成战斗。



欢乐街周边でバイトを探せ！

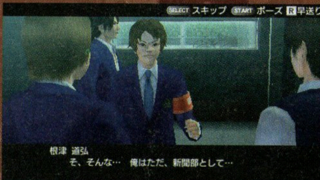
虽然说服了萌，但眼前的问题并没有解决，必须给她找一个高收入的工作。虽然虎男提出了两个方案，但都是敲诈或勒索等黑帮才用的手段，最终遭到新堂老师和结衣的坚决反对。剧情结束后往欢乐街右边走，在女仆店前会发生剧情，最终虎男决定让浅见萌到女仆店打工。剧情后会开始本章的迷你游戏“トランプスピード”，规则很简单，我方和女仆开始各发数张牌，然后各自抽出一张牌放在中间，只要自己的牌点数和中间任意一张相邻就可以放上去，如果双方都没有牌接的话，会重新从双方的手牌中各抽出一张继续比赛，谁先将牌放完即可获胜。根据完成的程度可以增加女仆的干劲（やる气）和经验，在执行女仆服务时需要消耗一定的干劲，而干劲只有通过和女仆玩迷你游戏或者让她做料理才能增加。

ホームレスの事はホームレスに闻け！

想要根本解决问题还是要找到萌的父亲，根据提示来到住宅区，在最北端进入河川敷区域可以看到之前要烟的乞丐，交谈后发现他就是抛妻弃子的萌的父亲，将之前的契约拿出来给他看后，他总算从逃避中醒悟了过来，最终虎男依靠自己的关系给他介绍了新工作，萌从此也能够安心来学校上课了。本章结束后会根据玩家的表现给予评价，评价越高获得的工资也会越多。

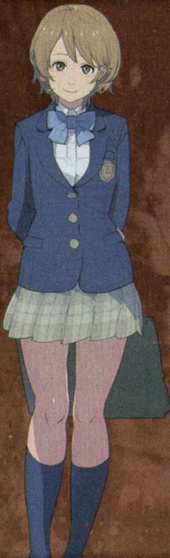
第四话　正义

明日の准备を整えて归宅しろ



剧情后回到自己的公寓前，发现本班的学生石川在报复同班新闻部的学生根津，原因在于根津曝光了C班学生抽烟而导致其停学。上前制止后，根津会告诉老师自己讨厌暴力，并问到什么是正义，对于这样的问题虎男没有回答。回到公寓准备一下进入第二天，本章开始授课的时间由玩家自己决定，有了新教材的情况下千万别忘记授课哦！

校内で石川翔を探し出せ！



第二天前往学校自动发生剧情，没想到根津竟然决定退学，此时虎男告诉他，所谓的"正义"要自己去贯彻，而不是只会逃避。接下来会与根津进行SNB战，胜利后虎男告诉根津，贯彻自己的正义不需要管别人说什么，受到鼓励的根津决定自己好好想想。剧情结束后离开学校进入"海が见える公园"，向右走进入墓地，在这里感到困惑的虎男向三年前死掉的组内大哥龙之介倾诉，原本自己只是为了医治老大的病才答应这个工作的，没想到现在开始在意这些孩子了。剧情后返回自己的公寓休息，第二天前往学校发现根津依旧没有出现，此时虎男将根津想要退学的事情说漏了嘴，没想到石川听到这个消息竟然独自离开了，接下来需要找到石川。

BOSS：根津道弘

根津的攻击力要比前几名学生低不少，但由于拿着球棍，他的攻击距离比较远。攻击时注意多用侧移来回避他的攻击并反击，不然很容易被打中。第一次进入心封闭状态后，他会使用照相机不停地拍照，这时玩家要与其拉近距离后故意中招，这样他就会离开照相机向玩家靠近，快速摇动滑杆将照片烧掉后，根津会有短暂时间硬直，这段时间就是攻击他的机会；第二次心封闭状态下根津的移动速度会变快，此时就需要玩家与其拉开距离后再中招，不然时间不够从照片状态中恢复；第三次心封闭状态下根津的移动速度是随机的，建议玩家拉开距离再诱使其发招，这样可以根据对方的移动速度来决定摇滑杆的时机。最终说得指令选择"ウダウダ理由つけて逃げんじゃねえぞ"。



明日の准备を整えて归宅しろ



前往天台找到石川，之后虎男从阳一口中得知石川最近的行为非常奇怪的消息，同时还得知他从棒球部退出了。与其打赌进行棒球比赛后回到自己的公寓休息，第二天来到学校开始投球的迷你游戏。在投球前先选择一个位置，然后进入蓄力状态，之后需要看准时机按下○键将指针停留在上方红色或者蓝色的区域，然后在指针往下移动时将其停留下白色的区域。红色和蓝色的区域代表投出的是火焰球以及幻影球，如果没在这两个区域那么投出的就只是普通球（前提是指针向下移动时停留在白色区域，如果没有停留在白色区域不但无法投出必杀球，球的行动轨迹还会发生偏移），与石川翔的比赛必须投出火焰球或者幻影球才能获胜。胜利后石川表示不会善罢甘休的，但从其青梅竹马的茜口中得知，石川一定有什么烦恼或苦衷才导致他现在变成这样，不过根津的事总算是解决完了。正当虎男准备回家时，一名记者突然出现，并道出了虎男的真实身分——暴力组织大神组的头号人物。不巧的是，躲在一边的新堂老师也听到了一切。

第五话　复杂な家族

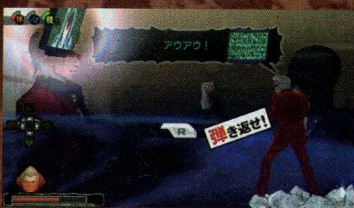
教室へ向かえ！

第二天自动来到学校，开始点名时发现新堂老师将自己丢下跑掉了。来到3-D教室前接到校长的电话，前往校长室得知医生已经确定前往日本的具体日期，下周就可以进行手术的检查。在感谢了虎男目前为学生所做的一切后，校长还提醒虎男要小心教导主任，看来校长已经听闻教导主任和别人有勾结的传闻。剧情后返回自己的公寓，第二天再次来到学校，进入教职员室得知新堂老师在家访中发现本班的冈崎留美子不与家长讨论升学问题的情况，同时新堂老师还发现冈崎被别人利用，黑了学校的电脑。无奈之下虎男前往教室与冈崎交谈，而冈崎却说因为老师的原因，自己已经没有了朋友，之后与冈崎展开SNB战。



BOSS：冈崎留美子

冈崎的攻击频率虽然不高但攻击力很强，特别是近距离的投掷攻击，能削减30%的体力，一旦看到她双手抬起后就要快速躲避或反击了。第一次心封闭状态后，她会召唤电脑显示器攻击玩家，四台显示器中，只有一台会显示她的头像，直接攻击那一台显示器效果最好，其他的显示器虽然也可以击破但比较费时间。一段时间后显示器还会释放光弹进行攻击，因此还是攻击本体危险性最低，一套攻击后拉开距离很容易躲避光弹；第二次心封闭状态下，玩家需要看准BOSS释放的光弹，在接触的瞬间按下R键来反弹回去，反弹的有效时间判定比较宽松，难度不大；第三次心封闭状态下，BOSS会在前两种攻击方式中依次切换，时间掌握得好的玩家可以多利用反弹的方式来进行攻击，最终指令选择"テメエが心开かないからだろうがっ"。



ツボの本の情报を手に入れろ!

击破冈崎后，虎男带着她回到了她的家中。从她父母口中得知，原来他们并不是冈崎的亲生父母，因为她从小被虐待，两人才将其收养，并且一直都爱着她，听到真相的冈崎冲出了卧室，与父母紧紧相拥。剧情后返回公寓，第二天返回学校发现冈崎虽然解开了心结，但依旧无法开口说话，看来还得想办法治疗她无法开口的问题，来到小峰老师的保健室听取意见后，开始找“ツボの本”，离开学校前往欢乐街，进入“里通り”与ラブハウス的店长对话得到情报，接着在繁华街的便利店（サンクス）前蹲着的两名混混对话触发战斗，没什么难度，击倒他们获得“ぶさ·1998年8月号”，返回ラブハウス与店长对话后可以得到“最强の秘孔の本”。

秘术！传说のツボ押し

拿着秘书返回学校后触发迷你游戏，本次的迷你游戏需要玩家给冈崎进行按摩治疗，玩家接触冈崎身上的部位后，会出现箭头提示，按照提示的方向找到正确的治疗位置即可。按中正确的位置后，还需要根据提示连打指定的按键来增加治疗度，治疗度满心后会进入下一个阶段。按摩一共分为三个阶段，三个阶段都达成满心状态即可过关。注意按摩时不要去按敏感部位，会遭到冈崎的质疑，连续三次被质疑的话任务会失败。任务完成后，冈崎还是没能开口说话，气愤的虎男把书摔到了一边，此时虎男头上的铁桶却掉了下来，情急之下冈崎大声喊出了“老师，危险”，虽然被铁桶砸了一下，不过治疗目的总算达成了。剧情后返回自己的公寓，第二天前往学校，大家都会惊奇地发现冈崎的变化，本次的事件也圆满结束。另外，在游戏通关后，进入保健室调查床可以选择在冈崎留美子、浅见萌和黑木悠美三人中做按摩小游戏，想看泳装的玩家不要错过哦！



第六话　生娘

藤冈家に向かえ！

剧情过后会自动获得“数学で宇宙の数字”素材，回到职员室得知新堂老师想要辞职，原因在于虎男来了没几天就解决了很多学生的烦恼，但自己一直当老师却根本无法帮学生们解决问题，觉得自己没有做教师的资格。在虎男的建议下，新堂老师决定先将家庭访问完成后再辞职。剧情结束后先同新堂老师前往藤冈茜家进行家访，来到高级住宅区触发剧情，没想到藤冈茜的父亲和虎男是老相识，并且相互知道对方的身分，原来藤冈茜的父亲是警察，但却隐瞒了身分，欺骗自己的女儿说自己是公司职员。在听了虎男担当老师的理由后，藤冈茜的父亲也保证不透露虎男是原帮派成员的事实，并且约定一定会找出杀死龙之介的凶手。最后返回自己的公寓，第二天前往学校。



河川敷に行け！



来到学校后看到本班的悠美和石川正在一起商量着什么，上前询问却被骂了回来，看来两人对虎男抱有很大的敌意。正在这时新堂老师突然出现，约虎男到天台上见面，来到天台得知藤冈茜可能有什么烦恼，希望虎男帮助她解决。虎男听到后怒喝新堂，问她自己到底有没有做老师的责任，但新堂却以“觉得自己没有当老师的资格”来回应。接下来会与新堂老师展开SNB战，胜利后虎男告诉新堂，自己一开始也没有自信，但自己绝对不会逃避任何事情。接受了虎男的鼓励后，新堂老师决定再努力一次。

BOSS：新堂美玲

别看新堂老师穿着裙子，行动起来却非常的“犀利”，攻击力也非常高，特别是前冲的倒勾攻击。建议玩家与其拉开距离，看到她冲上来后赶紧防御，这样弹开她的攻击就可以快速反击她。与其近距离接触时不要一味防御，会被她的投技攻击。将其打入心封闭状态后，她会召唤影子攻击主角，影子的攻击力不高但会连击，最大的缺点是动作慢，引诱影子攻击后快速跑到新堂面前击打她的保护罩即可；第二次进入封闭模式她会召唤两个影子，这时建议使用攻击力上升的必杀技快速将保护罩打破，以免被两个影子追上围攻；第三次封闭状态会召唤三个影子，战术还是一样的，最后的说服指令选择“そんなもん俺だって自信なんてねーぞ”。



美玲の女性教育

前往河川敷可以看到新堂老师正在认真听取藤冈茜同学的烦恼，原来藤冈茜喜欢从小一起长大的石川，但石川最近的行为不但怪异而且暴力，简直就是一名不良学生。剧情后回公寓休息到第二天再前往学校，会看到新堂老师正在思考帮助藤冈茜的方法，虎男叫她晚上到繁华街来一趟。前往繁华街触发剧情，本次的训练是让美玲更有女人味，接下来会进行小游戏“女の诱惑に挑战？”，第一个游戏和第二章一样需要连续选择好感度增加的选项，依次选择“それナンパのつもり？”、“そんな事闻いてどうするの”、“どうしよう……”、“そんなことないです”、“それはわかりません”、“どうしよう……”、“そんな事ないです”、“わかりません”、“焦らない”即可完美过关。通过后开始进行第二个小游戏，需要让美玲做出和虎男一样的表情和动作，用方向键来控制美玲的四种动作，四个按键则用来控制表情。每成功一次都会增加好感度，出现L或R键提示时要快速点击，这样可以快速增加好感度。在限定时间内将好感度累计到100%即可过关，完成后返回公寓。



ミドリの元へ急げ！

第二天前往学校看到新堂老师在鼓励藤冈茜向喜欢的男生表白，虽然最后表白没有成功，但新堂老师和藤冈茜都丢下了包袱，看来昨天晚上的特训确实有效。此时女记者ミドリ打来电话，可没说上几句话那边就出现了意外，看来她遇到了麻烦。一路赶到“海が见える公园”，在最左边的码头找到她，以及准备找她麻烦的横手组的混混们。本次的战斗需要1对3，由于对手的血量和攻击力比较高，而且不能使用必杀技，因此战斗还是比较困难的，多进行防御和侧移，优先攻击戴眼镜外的两个敌人。胜利后ミドリ带着虎男来到了停车场，在这里虎男得知原来ミドリ和藤冈茜的父亲一直有联系，两人都在调查3年前龙之介事件的真相，目前虽然有进展但还没找到确切的证据，还需要一点时间。剧情后返回公寓，第二天前往学校可以看到恢复精神的新堂和藤冈茜。

第七话　杀人预告

校长室へ行け！

第二天一早接到结成的电话，老大的手术很成功。接下来前往繁华街看望老大，原来他已经知道了虎男退出帮派的原因，最终老大让虎男返回帮派，但被虎男拒绝了，因为自己现在还有没处理完的事。离开后再次看到ミドリ，从她口中得知现在大神组群龙无首，其他组织都对这片地区虎视眈眈，已经有好几家店铺被弄垮了。接到校长的电话后来到校长室，虎男向校长表达了自己会将学生带到毕业的愿望后，校长也感谢了虎男所做的一切。接着前往3-D班门口，听到了校园内的BBS上发出了一则杀人预告消息，匿名人扬言要杀掉学校的一名老师。以为这只是恶作剧的虎男完全没放在眼里，剧情结束后返回公寓休息进入第二天。



STAR CHALLENGER

第二天来到学校，得知昨晚真有老师被袭击了，而且BBS上发出的消息表示还会有老师遭受袭击。又过了一天来到学校发现体育老师岚山被袭击了，看来必须想办法找出犯人。离开教职员室接到冈崎的电话，来到3-D教室内得知之前的匿名人再次出现在了校内的BBS上，最后听取阳一的主意，虎男在BBS上用语言刺激犯人，最终犯人给了虎男一个地址，来比比谁更厉害。这里会开启迷你游戏“STAR CHALLENGER”，这是一个横版的迷你飞行射击游戏，使用滑杆控制飞船的方向，持续按住○□△×任意按键进行射击，最终击破BOSS获得30万分即算过关，高分取得的关键在于连击，BOSS前不放过任何一堆敌人可以形成28连击，可获得大约26万分。BOSS的攻击方式很单调，只有两种，在其释放大量子弹的时候攻击中心位置就能削减它的体力。击破BOSS且一命不死的情况下可以获得40万分左右。成功将犯人煽动后，前往学校的屋顶，原来犯人是班上的学生坂本慎一，他大叫着第二名是没有存在价值的，并向虎男冲了过来。



BOSS：坂本慎一

坂本的速度很快体力也很高，但攻击力要比之前的几名学生都低。可以使用攻击力上升的必杀技来增加伤害，攻击和投技交换使用很快就可以将其逼入角落。第一次进入心封闭状态后，他会召唤领奖台，此时场地内会随机出现火柱，碰到会受伤，同时他也会不断变换位置，躲开火柱不难，但他转换位置比较恶心，玩家必须不停地在场内移动来追踪他；第二次进入心封闭状态后，他会不停地召唤光球攻击玩家，这招比较麻烦，需要向光球飞行的反方向边移动边攻击；第三次心封闭状态下，他会同时召唤火柱和光球，无论是光球还是火柱的数量都会大幅上升，这个阶段就要靠点运气了，保持自己的体力在40%以上才会比较安全，最终指令选择“2番の实力しかねぇ自分を认めろ”。



风见の恶行を止めろ！



将其击倒后，坂本告诉虎男，自己出生在医生世家，从小就被灌输只能得第一的思想，在这样的压力下不断努力，最近他被家里人说自己始终只能当第二，愤怒的他才在BBS上写下了那些杀人预告，没想到真的变成了现实。此时新堂老师打来电话，原来真正的凶手是很早以前被学校开除的学生，肯定是在看到了BBS上的流言后，借机行凶。剧情结束后前往欢乐街，自动与真正的凶手——风见三人组战斗，没什么难度，建议先击倒风见外的另外两名学生。胜利后返回公寓，第二天来到学校会看到被调教的坂本慎一，看来一段时间的特训已经让其明白了第一不是最重要的，达成自己的目标才是最重要的道理，同时受伤的岚山老师也恢复了健康。本章结束后，在第二校舍2楼可以玩“STAR CHALLENGER”的小游戏，会追加其他的关卡以及难度，获得不同难度的第一名可以完成数个任务。

第八话　エロ教师、クビになる！？

身分がバレだ？

祭拜龙之介后回到学校，突然从学生口中得知自己是原暴力集团成员的事已经被人写到了学校的BBS上，此时收到消息前往校长室，校长告诉虎男，已经有学生通知家长准备召开PTA，如果虎男不出席的话，肯定会被解雇，在叮嘱虎男一定要出席后，校长表示会全力支持虎男的。剧情结束后前往保健室休息一会，醒来后发现已经到了PTA的时间，可就在这时本班的黑木悠美打来电话，说自己被不认识的人抓到了什么地方，并向虎男求助。



里通りへ行えか！

根据提示来到欢乐街的“里通り”，进入之前记得多买点回复道具，这里会有BOSS和杂兵两连战，且难度比较大。来到目的地后发现果然有小混混挟持了黑木，对方以黑木为要挟让虎男不准动，最终虎男被暴打一顿并抬到了旅馆，之后装昏的虎男从黑木和混混的口中听到了真相，原来一切都是黑木的计划。与小混混的战斗是1对3，依旧先击破血量较低的混混降低战斗难度。战斗胜利后得知黑木这么做的原因，原来她是三年前，事故中和龙之介一起死掉的滨西一也的妹妹，她一直认为虎男是杀害自己哥哥的凶手，并将所有的过错都怪罪到了虎男的头上。

BOSS：黑木悠美

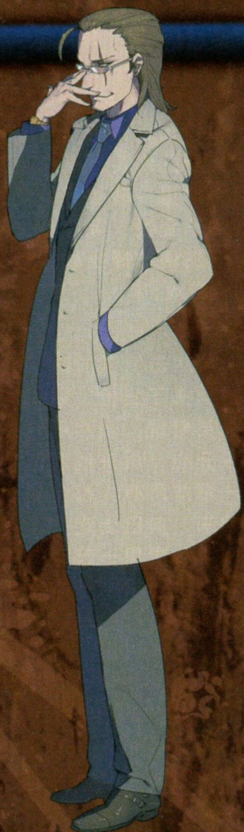
普通状态下的黑木悠美最大的特点在于超高的防御力和体力，即使使用增加攻击力的技能对她的伤害也不会太大，要做好持久战的准备。将其打入第一次心封闭状态后，她会变身为主角，此时的攻击力是正常情况下的两倍，挨上两拳可能损失掉一半的体力，一定要灵活使用防御和侧移来回避攻击，当然回复HP的道具以及防御上升的必杀技也不能少，保持体力在40%以上才会比较安全；第二次心封闭状态时，会增加范围攻击以及远距离攻击两种必杀技，同时攻击力再次上升，这个阶段要小心应对，必杀技是不能防御的，建议玩家在攻击的时候不要出招太快，看到她防御的话及时收招拉开距离躲避，等她出招后再冲上去攻击，这样可以将损失减少到最低，同时保持60%以上的体力；第三次心封闭状态下会追加回复必杀技，这时就需要玩家注意牵制了，不要离她太远让其回复体力，最终指令选择“てめぇが幸せになることが一也の原いだ！”。



ライブ动画配信

胜利后悠美开始自暴自弃，并说没有哥哥的世界，对自己做什么都无所谓了，为了帮她取回理性，虎男决定进行现场的色情视频转播。“一旦乗せて、辱めろ”的玩法很简单，但需要懂一点日语，拍摄过程中要不断选择增加悠美羞耻度的话，达到一定程度后会进入下一阶段，尺度会更大，但要注意会有不利的话语出现，按到的话会减少羞耻度，减少羞耻度的话参见下面的列表。在最后阶段减少羞耻度的选项会出现得比较多，选择时需谨慎。另外，在拍摄中有可能出现特写状态，该状态下增加的羞耻度是翻倍的，遇到的话一定不要错过。

完成后虎男将悠美带到了老大家，老大将一也生前的存折交给了悠美，原来一也在世时一直都关心着悠美，因为其改姓所以一直没有找到她。并且，老大一直把一也当成自己的儿子看待，死去的一也也不希望妹妹不珍惜自己。剧情后回到学校，从大家口中得知自己并没有被开除，原来受到虎男帮助的学生和老师们都一起前来说服PTA的成员，告诉PTA的成员们这段时间以来虎男为他们所做的一切，最终被感动的PTA成员收回了让虎男辞职的要求。剧情结束后返回公寓，第二天一早前往公园的墓地与悠美汇合，在这里悠美总算是解开了心结，而她也明白了虎男并不是杀害自己哥哥的凶手。





第九话　责任

真相

第二天前往学校授课，在点名时虎男向大家坦白了自己是原暴力组织成员的事实，但大家都不在意，只有石川一人气愤地离开了。在天台上，石川意外地遇到了教导主任，教导主任以让石川回棒球社为条件，要求石川做一件事。另一方面，虎男接到了藤冈大叔的电话，前往公园的墓地得知原来三年前龙之介死亡的真正原因是因为当时反对在这里建设赌场才遭到暗杀的。而暗杀的凶手，很有可能是横手组，并且从目前得知的情报显示，市长和横手组也有很深的关系。剧情后接到新堂老师的电话，返回学校得知明天市里的议员会来视察，并决定是否废除学校建立赌场。



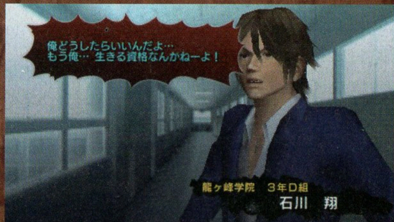
炸弹を止れ！

回到公寓休息至第二天，前往学校会看到视察的人已经到达学校了，此时虎男接到了藤冈大叔的电话，他表示横手组将一枚炸弹通过学校的相关人员安置在了校园的某个位置，准备在议员考察时进行爆破，这样就能将反对建赌场的议员送上西天，从而回收学校这块土地拿来做赌场。得知一切的虎男一边通知学生进行避难演习，一边寻找炸弹，此时虎男发现了行为怪异的石川，之后石川也表示炸弹是他放置的，接下来与石川进行SNB战。胜利后石川告诉虎男，是教导主任以将其介绍给棒球队为条件，要求他将炸弹放到学校内的，而如今无法原谅自己做法的他找教导主任寻求解除炸弹的方法时，教导主任却把所有的责任赖给自己。

BOSS：石川翔

石川的能力是目前为止所有学生中最高的，不但体力和防御力很高，而且攻击力也大得惊人，特别是他的投技。通常状态下，石川会根据玩家的距离使用远距离或近距离的攻击，远距离攻击防御后可以用投技反击他，近距离的话要注意，连续击中他有可能进入防御状态，一旦进入该状态的话，他很大概率会使用投技反击，由于我方还在攻击中，被抓住的概率非常大。因此本战建议与其拉开距离后再引诱其进行攻击，抓住机会防御反击，一定要保持距离，不然被抓到的话40%的血量就没有了。第一次心封闭状态比较简单，被他的球击中的瞬间按R键就能

将其弹回去，反复5～6次就可以打破他的保护罩；第二次心封闭状态难度比较大，他会召唤一个分身出来一起攻击玩家，攻击的手段和通常状态下是一样的，玩家很容易顾此失彼遭到偷袭，建议使用必杀技快速打破保护罩结束该状态；第三次心封闭状态下石川会变身为巨大的绿色石像，同时释放三方向的火焰，看准火焰发射的轨迹后躲在中间即可，每躲开一次就冲上去用一组连续技攻击防护罩，但一定不能贪多，反复五六次即可将其击破，最终指令选择“人のせいにすんな、全部テメエの责任だ”。



起爆を止めろ

根据石川的指示，来到校长室发现了装有炸弹的箱子，此时会玩解除炸弹的迷你小游戏，玩家需要在限定时间内，使用螺丝刀（ドライバー）、锤子（金锤）和钳子（ニッパー）三种工具将炸弹拆除。按下△键能够在操作模式和观察模式中切换，这里的步骤比较复杂，玩家必须分七步才能拆除炸弹：①使用螺丝刀将炸弹外的两颗螺丝拧开，拧的时候注意旋转滑杆的速度要慢，否则下方的爆炸槽蓄满就会引发爆炸。②翻转到炸弹内部，使用锤子敲击四次将其打破，注意敲的时候看好下方的敲击槽，当其降到最低时再敲，不然很容易引发爆炸。③翻转到另一边，使用钳子剪断两根电线，注意电线带电的时候不能剪，第二根电线断电的时间很短，一定要眼疾手快。④使用锤子将露出来的两颗钉子敲掉，注意事项和第二步一样。⑤翻转到背面，将惟一的一根电线剪断，依旧是不能在带电的时候剪。⑥翻转到另一面，将两颗螺丝拧开。⑦最后使用钳子将红色的线剪断即可拆除炸弹。整个游戏的时间比较紧张，操作的时候要一气呵成，不然时间很可能不够用。



逃げた谷中を追え！



成功解除了炸弹，石川也告诉虎男自己从棒球部辞退的真正原因，原来是因为自己一直憧憬的前辈被老师陷害，自己无法再待下去了才离开的，而现在想重回棒球部但却被教导主任所利用。得知真相的虎男决定不再追究此事，只身前去追捕谷中，看到虎男杀气腾腾地冲向自己，谷中大叫着“不关我的事”并一溜烟跑掉了。剧情后前往“海が见える公园”最左边可以找到谷中，这里会玩第一章出现的追捕游戏，不过难度要高得多，成功后得知原来是横手组的幕后黑手加纳在背后操作。最终将教导主任交给藤冈大叔等人后，虎男独自一人先行离开，返回自己的公寓休息一晚，第二天来到学校，虎男递给石川了一张新的入部申请书，这样，石川的心结也总算是解开了。另一方面，与横手组有勾结的市长箱根惠理子正在向加纳施压，要他在明天之内将学校的事摆平，不然的话小命难保，看来事件将要进入白热化的阶段了。

最终话　本物の教师

刚来到学校就看到石川，由于退部后缺乏锻炼，体力已经不如以前了，申请入部没有通过，但他已经恢复了信心，表示自己会继续努力下去。剧情后收到前往职员室的通知，来到职员室发现校长已经知道炸弹事件的真相，并且教导主任也被警察抓走并免职，这一切都是虎男的功劳，接下来前往天台，为炸弹的事向新堂老师道歉。返回公寓休息，第二天来到学校得知新堂老师和班上的学生被人谎称安排去户外上课，此时女记者ミドリ赶到，告诉虎男他的学生和新堂老师被加纳骗上了巴士，现在正在向隧道的方向驶去。得知消息的虎男急忙赶往隧道，在这里果然发现了加纳和横手组的成员，剧情后与横手组的三人组展开战斗。胜利后虎男从加纳口中得知了一切事情的真相，原来三年前果然是他杀害了龙之介与一也，并且他把新堂以及学生骗到这里，也是为了能够用人质来获得学校这块土地来建造赌场。卑鄙的加纳最后以新堂老师威胁虎男，并准备杀了他。关键时刻大神组的老大和藤冈悟等人赶到，分散了加纳的注意力，而虎男则趁机踢飞了加纳手中的手枪，之后最终决战便开始了。



BOSS 加纳兼贵

最终BOSS战，难度还是比较高的。由于不能使用必杀技，如果玩家在之前没有准备足够多的回复道具的话，本战会打得很吃力，BOSS加两名杂兵一旦围攻主角的话，瞬间少一半的血量是很正常的事。战斗中优先击破两名杂兵，注意保持距离，两人经常会在中距离位置使用腿踢。另外，两名杂兵有时会直接向玩家冲过来，被接近的话会被直接抱住，同时BOSS会使用枪攻击玩家，一旦被抱住即使及时晃动摇杆也很难挣开，看到杂兵双手抬起的话一定要快速躲开。BOSS除了会使用最普通的攻击方式外，还会使用枪和手榴弹，枪在使用前会有很长的准备动作，看准了移动躲开或者反击他都可以阻止他的行动，BOSS如果突然跑到汽车后的话，表示他马上要丢手榴弹了，此时尽量靠近汽车就能避免伤害。通关后可以开启“虎男の轨迹”，玩家可以在继承金钱、等级和道具的情况下随便选择挑战主线战斗或迷你游戏。



虽然击倒了加纳，但他却趁大家不注意时拾起了地上的手枪给虎男来了三枪，瞬间虎男倒了下去，看到自己的奸计得逞的加纳大笑着说，虽然所有人都要死在这里了，但能亲手杀了虎男真的很开心。原来他还留了一手，巴士上已经装上了定时炸弹，只要一爆炸所有人都会被埋葬在隧道内。话还没说完，虎男突然站了起来，向巴士走去，在最后的关头，新堂老师向虎男告白，并表示要和虎男一起面对危险。最终虎男说了声“谢谢你”便独自开着巴士冲出了隧道。数月后的毕业典礼上，大家都为老师不在而感到悲伤，此时，一辆汽车飞奔至校门口，从车上走下来一个熟悉的身影……

通关后可以开启“虎男の轨迹”，玩家可以在继承金钱、等级和道具的情况下随意选择章节挑战主线战斗或迷你游戏，不过要注意直接挑战主线任务的剧情战，即使胜利也无法得到经验值。

全任务完成方法一览

任务编号	支线任务名称	出现章节	委托人	出现地点	完成要点	报酬
1	情けは他人の為ならず	第一章	お姉さん		调查电线杆右边住宅外发光的物体获得“コンタクトレンズ”再交给她	のり弁当
2	社会の隅でグチを叫ぶ	第一章	酔っ払いオヤジ	海が見える公园左边路灯下的中年大叔	与大叔对话后开始SNB战，对方有两个魂力，心封闭状态下会使用10连闪电击	ビール
3	グランドメニューの覇者	第二章至最终章	ステーキのどん	繁华街的ステーキのどん店	第二章夜间开启该任务，吃完所有种类的料理自动完成，一周目一开始不会出现所有料理，玩家可以等到后期钱较多的时候来完成，也可以进入二周目后再来完成	ステーキのどんTシャツ
4	绝叫のQ	第二章至最终章	富士急ハイランド	欢乐街的“シネマリューガ”	前往欢乐街的电影院看“CM 富士急ハイランド”、“ハイランダーテーマソング”、“绝叫战队ハイランダー1话”、“绝叫战队ハイランダー3话”后完成	富士急Tシャツ
5	こんな铗じゃ振るえない	第二章	马场粗利雄	住宅街的バーバー马场	与其对话后进入SNB战斗，对方有三个魂力，难度不高，在心封闭状态下会使用无视防御的攻击技能，当他冲过来时不要站在其正面，第二次和第三次心封闭状态BOSS的移动速度增加，破绽时间缩短，就算本章不完成该任务，在之后的章节里理发店也会重开	理发店重开（バーバー马场开店）
6	骚乱の海	第二章	浜川流	海が見える公园	夜间前往公园的码头钓鱼，一定概率可以钓上来一名漂流者并完成任务	—
7	暗の胎动	第二章	片山昌三	进入校长室与校长对话后接受任务（注意要在剧情发展到前往猫田家前）	接受任务后先完成主线剧情中与猫田阳一的战斗，接着回到学校，与正校门的“？？？”角色对话后发生普通战斗，对方持有球棍攻击力较高，击倒后完成任务	パワフルウォーター
8	仁义の就活	第二章	结城常康	与住宅街公寓上方的结城常康对话后再与旁边的原座湖成员对话	与元・座湖组员金子太一对话后进入普通战斗，没有任何难度	10000
9	爱ゆえにラブハウス	第三章	“ラブハウス”店长マーク	里通り	与浅见萌的SNB战斗后，在里通与“ラブハウス”店长マーク对话后开始战斗，对方有两个魂力，攻击力和防御力非常高，心封闭状态下会使用防御不能投技，被抓到会损失大量体力，第二次封闭状态下不要贪打，三连击后一定要撤离，不然必定会被抓到，打倒他自动完成任务，不完成该任务店铺也会在在之后的章节自动开张	ラブハウス店开张
10	开かない扉	第三章	岚山升	与职员室的体育老师岚山升对话	开启教材系统后，与体育老师对话后接受任务，接着前往教学楼天台的门附近调查地上发光的物体获得“体育馆の鍵”，再回到职员室与体育老师对话即可	体育馆开启
11	その名も浜川流！	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	第一次与站在公园码头的老头浜川流对话后开启SNB战，难度不高，胜利后完成任务，但要注意如果直接钓鱼给他的话，三十种鱼类全部完成的话人会消失，该任务也无法完成	小鱼
12	浜川流奥义！“零式”	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	累计钓到三种不同的鱼交给浜川流后自动完成	钓りマスターの入门书
13	浜川流奥义！“刹那”	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	累计钓到六种不同的鱼交给浜川流后自动完成	クローワーム
14	浜川流奥义！“希冰”	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	累计钓到九种不同的鱼交给浜川流后自动完成	大航海の旅 下流篇
15	浜川流奥义！“水月”	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	累计钓到十二种不同的鱼交给浜川流后自动完成	バランス・ロッドLv1
16	浜川流奥义！“绝焰”	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	累计钓到十五种不同的鱼交给浜川流后自动完成	大航海の旅 中流篇
17	浜川流奥义！“天赋”	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	累计钓到十八种不同的鱼交给浜川流后自动完成	タフネス・ロッドLv2
18	浜川流奥义！“炼狱”	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	累计钓到二十一种不同的鱼交给浜川流后自动完成	大航海の旅 激流篇
19	浜川流奥义！“梦想”	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	累计钓到二十四种不同的鱼交给浜川流后自动完成	セーフティ・ロッドLv3
20	浜川流奥义！“罗刹”	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	累计钓到二十七种不同的鱼交给浜川流后自动完成	タイガー・リールSP
21	浜川流奥义！“幻蔡”	第三章至最终章	浜川流	海が見える公园	累计钓到三十种不同的鱼交给浜川流后自动完成	タイガー・ロッドSP
22	理屈も通せばコロンブス	第三章至第五章	佐藤香织	教学楼第二校舍1F	开启教材系统后，与1F右边通道的女学生佐藤香织对话后进入战斗，对方有两个魂力，弱点是体力和防御力低，心封闭状态下会使用网球进行远距离攻击，建议近距离移动躲避，对方每次击打网球次数随机，看到漏打后冲上去攻击即可	“テニス达人 入门篇”／开启网球部指导活动
23	好きじゃなくても同好会？	第三章	小林雅人	教学楼第二校舍1F	开启教材系统后，与1F靠近体育馆入口的小林雅人对话后开始战斗，对方有两个魂力，体力不高，但进入心封闭状态下攻击力非常强，一旦被击中的话中途无法逃脱，对方的弱点是速度非常慢，保持体力在70%以上，胜利后开始任务，分别与①第二校舍2F走廊上的男生，②第一校舍1F出口处的男生，③第一校舍2F走廊尽头的男生，④第一校舍3-C班教室前的男生对话后再返回与小林对话完成	开启プロレス同好会游戏，在体育馆可以进行迷你游戏
24	受け継いだ想い	第三章至最终章	ボクシング部员	教学楼第二校舍2F	在2F的走廊尽头与部员对话按□键接受任务，接着前往里通り的ラブハウス店购买“受け継いだグローブ”（本章购买的话需要先完成“爱ゆえにラブハウス”的任务）后，返回交给部员完成任务，同时在体育馆开启“ボクシング部”的迷你游戏	绞りたて特浓牛乳
25	仲间	第三章至最终话	空手部员	体育馆	与空手部员对话后前往河川敷与ナイトヘッズ“荒川・村上”进行普通战斗，两人的能力非常高，优先击破穿红色衣服的荒川，建议初期可以食用一定时间无敌的料理，解决掉一人后难度大幅下降，胜利后完成任务，同时可以在体育馆开启“空手部”的迷你游戏	タフガイVドリンク
26	ラッシュアウト！	第三章至最终章	大山陪卓	海が見える公园	与技能相关的最终版任务，完成这个任务需要将招式切换为空手部“カラテ”派系，然后将该派系招式学到只剩下金色的最终招式，这样前往“海が見える公园”码头位置就可以看到大山陪卓，打赢他就可以学会该派系的最终招式	カラテゲスタイル技“→□×袈裟蹴り”／历史を知れる本Vol.4
27	リングアウト！	第三章至最终章	ウィンダム小林	河川敷	完成这个任务需要把招式能切换成“プロレス”派系，接着将该派系招式学到只剩下最后一个金色的招式为止（金色的锁技能，一直升级“技”等级即可），这样来到“河川敷”就可以看到“プロレス同好部”的队长老爸，与其进行普通战斗胜利即可，难度不高，成功后完成任务并解锁プロレス的最终招式	プロレススタイル技“→□×ドラゴンスクリュー”／历史を知れる本Vol.2
28	セコンドアウト！	第三章至最终章	矢吹大	公园墓场	任务的出现条件同上，需要玩家将招式切换为“ボクシング”派系，再将招式学到只剩下最后一个金色技能为止，来到墓地就可以看到矢吹大，与他的战斗同样毫无难度，胜利后获得该派系最终招式	ボクシングスタイル技“→□×ファストストレート”／历史を知れる本Vol.3
29	学园の守护者（自称）	第三章至第四章	岚山升	教学楼职员室	与浅见萌的SNB战斗后，与体育老师对话开始玩网球的迷你游戏，游戏的难度比较高，岚升的球速非常快，多使用必杀技来得分	フレッシュドリンク
30	ナンダコノヤロー！	第三章至最终章	小林雅人	体育馆	开启教材系统后，前往体育馆与小林雅人对话后与其进行摔角对决，将其体力耗尽或压倒3秒即可胜利完成任务，同时开放摔角部的迷你游戏，胜利后开启战斗派系“プロレススタイル”	“プロレス达人 入门篇”
31	明后日に向かって打て	第三章至最终章	ボクシング部员	体育馆	与体育馆的ボクシング部长对话后开启拳击部的迷你游戏，将对手击倒3次即可获胜，胜利后开启战斗派系“ボクサースタイル”，同时可以随时参与格斗部的挑战	“プロレス达人 入门篇”

任务编号	支线任务名称	出现章节	委托人	出现地点	完成要点	报酬
32	徒手空拳	第三章至最终章	空手部员	体育馆	与体育馆的空手队长对话后开启空手道迷你游戏，优先击中对手三次即可胜利，胜利后可以开启战斗派系“カラテスタイル”，同时可以随时参与空手道的挑战	“空手达人 入门篇”
33	テニス部地区大会优胜	第三章至最终章	テニス部	第二校舍1F	在网球（テニス）部的无限“エンドレス・ラリー”模式中连续击破10人以上，本模式为一局定胜负，胜利后与出现在走廊的テニス部成员对话完成任务并领取报酬	テキサス烧肉弁当
34	同好会タウン志で紹介	第三章至最终章	同好会成员	体育馆	与プロレス（摔角）部的“无限デスマッチ”模式中连续击破8人以上，注意该模式下每位对手都只是一局定胜负，每局胜利后只会回复部分体力，完成后退出与プロレス成员对话后自动结束并获得奖励	テキサス烧肉弁当
35	ボクシング部地区大会优胜	第三章至最终章	ボクシング部成员	体育馆	在拳击部（ボクシング）的“无限スパーリング”模式中连续击破8人以上，注意该模式下每次挑战一局定胜负，每次胜利后只会回复一定的体力，完成后退出再与ボクシング部成员对话即可完成任务获得奖励（□键对话）	テキサス烧肉弁当
36	空手部地区大会优胜	第三章至最终章	空手部一同	体育馆	在空手部的“无限组み手”模式中连续击破8人以上，该模式下依旧是一局定胜负，胜利后返回体育馆与空手部成员对话完成任务领取报酬	テキサス烧肉弁当
37	有名税？	第四章	光冈祐二	校门右边的通道上	接受任务后先前往体育馆调查左边的发光体获得“结衣のリコーダー”，根据提示前往屋顶获得“结衣の上履き”，最后依旧是根据提示与教员室的学生对话获得“结衣の携带电话”，本任务后两个物品出现地点可能会变更，获得一个物品后要注意查看收到邮件内的提示，返回对话完成任务	结衣のCD+30000
38	目击者は双子の妹？	第四章至第五章	矢泽千秋	教学楼第一校舍1F	与左边走廊上的学生矢泽千秋对话后触发SNB战，对方有两个魂力，但能力很差，胜利后自动完成任务	ストレス社会の现代本
39	プラシーボマテリアル	第四章	高桥响	第二校舍2F	与走廊上光头的学生高桥响对话后开始SNB战，对方有两个魂力，难度不高，进入心封闭状态后会使用棒球连击，连击次数是随机的，看到其失手时就是攻击的时机，第二次心封闭状态下连击次数会大幅上升，胜利后开始任务，前往繁荣街里通り的“ラブハウス”店购买“大リーガーのサインバット”后再交给他即可完成任务	フレッシュドリンク
40	お宝ゲットへの诱い	第四章至最终章	スパムメール	自动接受	第四章开始自动接到谜之邮件，接着按照邮件的提示前往“海が见える公园”的墓地获得“谜のカラメールアドレスA”；再前往学校教学楼天台获得“谜のカラメールアドレスB”；里通り的“ラブハウス”店铺旁获得“谜のカラメールアドレスC”；河川敷的地上获得“谜のカラメールアドレスD”，最后回到“海が见える公园”左边的仓库地上获得“谜のUR”后开始手机拍卖。按照提示设置拍卖“JPOP音乐のCD”的价格后任务完成，此后会开启手机拍卖系统	新书ネバオク通贩24时
41	2次オタのかく乱	第四章至最终章	メイド喫茶店长	欢乐街	与女仆店外的店长对话后再与旁边的次元错乱者相尾望对话后触发普通战斗，胜利后任务完成	日本料理店开业读本
42	こんな鋏じゃ震えない	第四章至最终章	马场粗利雄	住宅街的バーバー马场	与马场主人对话后按R键再次进入战斗，与5号任务一样，对手有两个魂力但能力非常差，打赢他后即可完成	バーバー马场追加新发型
43	马鹿と马鹿も纸一重	第四章至最终章	“ラブハウス”店长マーク	里通り“ラブハウス”店	与店长对话后按R键进行战斗，战斗的难度和要点与9号任务一样，不过对方的体力和攻击力要比之前高，胜利后完成	ラブハウス店追加新商品
44	气持ちの重さは量れない	第五章至第七章	赤坂直树	教学楼第一校舍1F	与入口处的赤坂直树对话后进入SNB战斗，对手有两个魂力，难度很低，在心封闭状态下他的攻击范围比较大	结衣のサイン色纸
45	乙女心、カウント2.9	第五章至第七章	远野さくら	体育馆	与其对话后按R键进入SNB战斗，对手有两个魂力，攻击力不高但特点是心封闭状态下的保护罩耐力很强，对手攻击次数是随机的，保持距离来躲避以获得跟多的攻击机会，本任务比较抠门，没有奖励	—
46	妹想い、姊想い	第五章至第七章	矢泽千夏	教学楼天台	与天台最里边的矢泽千夏对话后进入SNB战，她有两个魂力，能力很低，心封闭状态下的UFO撞击只要跟着她屁股后面移动就不会有危险	周刊科学读本风の音
47	骗されやすい双子姊妹	第五章至第七章	矢泽千夏	教学楼天台	完成46号任务后，需要切换一下场景后再回来与其对话才能接受这个任务，接受后来到欢乐街的ストラックアウト场店前与妹妹对话后开始说得的迷你游戏，九个问题依次选择“口说く”、“趣味アリ”、“フェロモン”、“十分ですよ”、比べるもんじゃねぇ、“しんみりと”、“俺を信じろ！”、“喜んで”、“俺にまかせろ！”即可完成任务	新书雾围气で语る日本语
48	思い出のあの人は今…	第五章至最终章	小峰静香	保健室	在保健室与其对话后按R键进入SNB战，她的体力很高，攻击力一般，有两个魂力，在心封闭状态下会使用针头攻击，注意碰到针头任何部分都会受伤	ドスカーナワイン
49	目指せ！究极のメイド	第五章至最终章	浅见萌	欢乐街	该任务必须让浅见萌的所有能力提升到最高，并让女仆等级提升到“究极の萌メイド”后与其对话才能完成	ウサキボディ ピンク/ウサキパンツ ピンク/ウサキヘッド ピンク
50	乌合の众	第五章	—	海が见える公园	在公园最左边的码头的两名ナイトヘッズ成员“古贷・カズオ”对话触发普通战斗，两人的能力都很差，击中力量先消灭一人较好	40000
51	龙ヶ峰の星	第五章至最终章	高桥响	第二校舍1F	与高桥响对话后开启该任务，玩法和第四章结束时的棒球游戏一样，玩家需要投出火焰球或幻影球，让对手MISS三球以上即可胜利，任务完成后开启野球部小游戏，并可以随时进行指导	野球达人 入门篇
52	ペイ・イット・フォード	第五章至最终章	浅见萌	欢乐街	傍晚才可以接的任务，与女仆店外的浅见萌对话后开始SNB战，战斗的要点和第三章的主线一样，不过她的能力要比之前更高，而且失败的话不会出现削弱的选项，整体难度要比主线高	ウサギのぬいぐるみ
53	野球部地区大会优胜	第五章至最终章	野球部一同	第二校舍1F	在野球部的无限“エンドレス・ストライク”模式中连续投球成功达到20次以上后与走廊的野球部成员对话后自动完成	DXスタミナ弁当
54	集团の中の孤独	第六章	山崎亮太	教学楼天台	与天台上的学生山崎亮太对话后按R键进入SNB战斗，对手特点在于心封闭状态下的10连闪电击间隔时间很短，不要贪打，胜利后开始本任务，与第一校舍2F楼梯口的男生对话、与第一校舍1F入口附近的男生对话、与第二校舍2F走廊尽头的男生对话、与第一校舍3F走廊尽头的男生对话后返回天台与其对话完成	カードゲームの游び方全集
55	辉く未来のために…	第六章至第八章	渡边智子	校门	在校门口（从教学楼右边出去）与渡边智子对话后开始SNB战，她有两个魂力，心封闭状态下的攻击力很低，击破后完成任务	スパイクマガジン特别号
56	ラブ・ラバー・ラベスト	第六章至最终章	“ラブハウス”店长マーク	里通り	傍晚才可以接到的任务，与店长对话后得知要3个长靴，这个东西是钓鱼时随机钓起的废弃物，平时钓鱼多注意收集一下即可，任务可以持续到最终章，不过要注意只能在傍晚才能接到并完成该任务	ラブハウス店追加新商品
57	こんな鋏じゃ奋えない	第六章至最终章	马场粗利雄	住宅街的バーバー马场	与马场主人对话后按R键第三次进入战斗，他的实力和之前一样完全没有增强	バーバー马场追加新发型
58	ワレワレ炸欺にご用心	第六章至最终章	藤冈悟	高级住宅街	该任务必须完成本章主线藤冈悟家访剧情后才能触发，与其对话后接受任务，接着前往住宅街的果子店前拾取地上的“黑くて怪しい纸袋”，再前往河川敷拾取“赤くて怪しい纸袋”，最后进入海が见える公园拾取“青色くて怪しい纸袋”（纸袋附近都有一名混混），最后返回将所有东西交给他即可	タフガイZドリンク

任务编号	支线任务名称	出现章节	委托人	出现地点	完成要点	报酬
59	未练のハンバーグ弁当	第六章	おじさん	繁华街	同样是不需要接受任务，直接与繁华街街口白衣大叔对话后，再返回住宅街的サークルK店铺内购买“煮入みハンバーグ弁当”（450元）后交给他即可	3000
60	身分照会不可能！？	第六章	女子生徒	教学楼第一校舍2F	在走廊尽头与女生对话后前往教学楼天台拾取发光物体，再还给她即可完成	高级ブドウ
61	下手な铁炮も数击ちゃ……	第六章至最终章	野球部员	欢乐街	不需要接任务，来到欢乐街后直接进入“ストラックアウト场”玩击球的游戏，在シンプルモード的9枚ボード模式中获胜第一名后出门与门口的野球队员对话即可完成（7球内击破9个牌子）	タフガイVドリンク
62	はえぬきとどまんなか	第六章至最终章	野球部员	欢乐街	同样不需要接任务，来到欢乐街后直接进入“ストラックアウト场”玩击球的游戏，在シンプルモード的16枚ボード模式中获胜第一名后出门与门口的野球队员对话即可完成（9球内击破16个牌子）	タフガイZドリンク
63	その名もスナイパー	第六章至最终章	野球部员	欢乐街	进入“ストラックアウト场”玩击球的游戏，在ポイントランモード中获胜第一名后出门与门口的野球队成员对话后完成	—
64	一击必中！	第六章至最终	野球部员	欢乐街	进入“ストラックアウト场”玩击球的游戏，在サバイバルランモード中获胜第一名后出门与门口的野球队成员对话后完成（以上的四个任务最好按照任务顺序依次完成，插队的话有可能拿不到对应的奖励）	タフガイZZドリンク
65	梦から醒めたら……	第六章至第八章	真山令子	里通り	该任务必须在本章完成解救女记者ミドリ的剧情后才可以在里通り触发，初次剧情完成后，需要在第八章结束前的早上（前往墓地的早上）来到“里通り”触发援交的剧情，这个剧情触发条件为真山令子和夏目总司拿到毕业证。成功后会与真山令子进行SNB战，真山令子和主线的SNB战一样有3个魂力，她的能力不算高，心封闭状态为召唤连续上升的人偶进行攻击，本战麻烦的部分在于其心封闭状态下每次攻击的间隔都很短，建议在其进入心封闭状态后绕她的保护罩进行移动，这样在其攻击结束后可第一时间攻击她，使用三连击进行攻击，不要贪打，四连击很容易被她下一次的攻击命中	トラヘッド ピンク
66	巻き込まれた二人	第七章至第八章	夏目总司	里通り	完成65号任务后直接与旁边的夏目总司对话即可开启SNB战，夏目总司的能力要比真山令子高，在心封闭状态下会召唤两个影子令子出来战斗，被三人围攻的话非常危险，建议在心封闭状态下使用全体攻击的必杀技+攻击力上升的状态来快速打破总司的保护罩，他的保护罩很薄弱，多准备点回复心力的道具不会太困难，本战和主线一样可以直接跳过战斗	トラボディ ピンク
67	お花畑の彼方へ	第七章至第九章	岚山升	繁华街	前往繁华街的花店前与其对话后进入SNB战，体育老师有两个魂力，特点在于攻防能力很高，封闭状态下的攻击力高但躲避非常简单，站在场地中央即可	バラの花束
68	父の疑惑	第七章	藤冈茜	教学楼第一校舍2F	与通道尽头的藤冈茜对话后进入SNB战，藤冈茜有两个魂力，她的攻防能力很一般，但在心封闭状态下会召唤其父藤冈悟一起作战，不用管他直接攻击茜，注意茜的心封闭状态没有保护罩，攻击她本体可以将其击倒，持续一段时间就可以打破其心封闭状态，胜利后完成任务	パンダのぬいぐるみ
69	エクストリーム・ロード	第七章至最终章	大神义明	高级住宅街	主角初始派系招式的最终任务，这个任务需要玩家将招式切换到“ヤクザ”派系并将除最后一个金色招式外全部学会，这样来到老大的住宅前会看到左边有一名NPC，与其对话后触发事件，不用战斗即可完成并解开最终招式	ヤクザスタイル技“→□×真893キック”／トラボディ イエロー／トラパンツ イエロー／トラヘッド イエロー
70	噂の大将	第七章至最终章	御法川ミドリ	河川敷	与河川敷的女记者御法川ミドリ对话进入SNB战，对手有两个魂力，攻防能力很高，心封闭状态下的攻击方式和根津道弘是一样的，注意第一次心封闭后的行走速度慢，第二次快，调整好距离即可轻松应对	おしゃれ着こなし术大全
71	本来の授业	第七章至最终章	大神组构成员	高级住宅街	傍晚前往高级住宅街，在大神组房前与大神组构成员谷崎祐希对话进入普通战斗，对手的防御和血量非常高，不过只有一人，将其逼入角落猛攻很容易胜利，该任务胜利后可以反复与其挑战，算是比较简单的练级地点	历史を知れる本Vol.1
72	冥土の土产は唐扬げ弁当	第七章	おじさん	繁华街	进入繁华街后与电线杆旁的大叔对话，接着前往サークルK店铺内购买“唐扬げ弁当”交给他即可（600元），注意不需要接受任务可以直接买来给他完成	5000
73	ワンコインガール	第七章	若い女	里通り	非常简单的任务，白天就可以接到，进入里通り后与“ラブハウス”店前的女子对话给她100元即可	南国产パイナップル
74	梶虎男探险队	第七章	オカルトハンター	河川敷	与河川敷的オカルトハンター对话后接受任务，调查两个凳子之间的发光物体获得“太った蛇”，交给他后完成	幻の生物大百科辞典1巻
75	ザ・运び屋	第七章	エロいお姉さん	住宅街	需要打倒主线剧情的坂本慎一才能接受的任务，晚上来到住宅区与女子对话后获得“秘密のカバン”，接着进入“海が见える公园”后与路灯下的男子对话交给他获得50000元报酬	50000
76	人を呪わば穴ふたつ	第七章至第八章	夏目／真山	海が见える公园	必须完成65和66号任务后才会触发该任务，这个任务在游戏里显示是在“里通り”触发，但实际需要来到“海が见える公园”左边的仓库与混混对话后才会触发抓人的小游戏，将其抓住后会与第一章的BOSS再次战斗，对手有三人，难度不高，打不过可以选择第二项降低难度，胜利后任务完成	トラパンツ ピンク
77	死に损ないのトンカツ弁当	第八章	おじさん	繁华街	和之前的任务一样，在サークルK店铺内购买“トンカツ弁当”交给他即可（750元）	10000
78	ワンお札ガール	第八章	若い女	里通り	与里通的年轻女子对话后直接给她1000元完成任务，注意白天才能完成	大玉スイカ
79	オカルトハンター虎男	第八章	オカルトハンター	河川敷	与“河川敷”的男子对话后，在旁边拾取“小さな人形”后交给他即可完成	幻の生物大百科辞典2巻
80	仁义なき小竞り合い	第八章	—	欢乐街	前往欢乐街的服饰店与门口的混混对话后开启普通战斗，没什么难度，胜利后完成	10000
81	哀愁の贡くん	第八章	お姉さん	河川敷	与女子对话后，前往住宅街果子店附近拾取“大切なネックレス”，在欢乐街ストラックアウト场附近拾取“大切なバング”、在繁华街“RIGHT ON”店附加拾取“大切な指轮”后，再返回交给她完成任务	30000
82	电脑の勇者	第八章至最终章	男子生徒	第二校舍2F	在横版飞行小游戏“STAR CHALLENGER”的简单模式中获得最高分	タフガイSPドリンク
83	星屑の勇者	第八章至最终章	男子生徒	第二校舍2F	在横版飞行小游戏“STAR CHALLENGER”的普通模式中获得最高分	スピーディーVドリンク
84	银河の勇者	第八章至最终章	男子生徒	第二校舍2F	在横版飞行小游戏“STAR CHALLENGER”的困难模式中获得最高分	男の器ドリンク
85	おねだりガール	第九章	若い女	里通り	给钱任务的最终版，来到里通り与年轻女子对话给她10000元即可完成	龙ケ峰メロン
86	げげげげっ！の虎男	第九章	オカルトハンター	河川敷	与河边的男子对话后拾取旁边的发光物体“大きなお皿”，再交给他完成	幻の生物大百科辞典3巻
87	新・仁义なき小竞り合い	第九章	—	欢乐街	与80号任务一样，前往欢乐街的服饰店与门口的チンピラ鬼川翔平对话后开启普通战斗，依旧没什么难度的战斗	20000
88	振り込め欺诈师の弟子	最终话	—	里通り	与里通的チンピラ松尾一树对话后开始普通战斗，胜利后完成	30000
89	おのぼりさんにご用心	最终话	高城广美	繁华街	与街口的高城广美对话后再“RIGHT ON”的大叔对话，最后返回与其对话完毕	タフガイSPドリンク
90	仁义なき小竞り合い完结篇	最终话	—	欢乐街	任务80的最终版，的服饰店与门口的混混对话后开启普通战斗	30000
91	お急ぎのビジネスマン	最终话	ビジネスマン	高级住宅街	与高级住宅街最上方的NPC对话后得知地点，接受任务前往“河川敷”或者再“墓地”拾取“ビジネスバッグ”交给他即可，具体出现在哪个位置则是随机的	60000

迷你游戏大集合

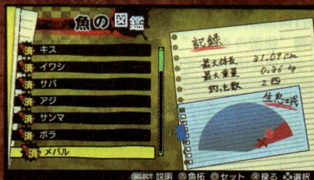
钓鱼游戏

1.钓鱼准备

第三章开始进入“海が見える公園”后与码头的浜川流对话并完成战斗即可开启钓鱼系统。想要钓鱼，玩家至少需要持有钓竿、鱼漂（リール）和鱼饵（エサ）三种钓具，这三种钓具都可以在公园入口的钓具店内购买（第三章开始后）。三种钓具里，鱼竿具有飞行距离和安定性两项数值，前者表示玩家的抛钩的最大距离（游戏中可钓鱼的最大距离为100m），后者表示在鱼上钩后，玩家拉鱼线时的稳定性，该项数值越高越好；鱼漂具有三项数值，分别是飞行距离补正、安定性和拉线速度（巻取り速度），飞行距离补正和鱼竿的飞行距离相关，抛钩的实际距离等于鱼竿的飞行距离乘以鱼漂的飞行距离补正，安定性和鱼竿一样，两者相加才等于最终拉线时的安定性，拉线速度越快表示鱼上钩后能够越快将鱼拉起来；鱼饵部分大致分为一次性鱼饵和多次使用鱼饵两种，不同的鱼饵除了影响容易上钩的鱼外，在价格上也会有区别，一次性鱼饵价格便宜，但只要有鱼上钩（不算垃圾类）就会消耗掉，多次使用的鱼饵价格较高，但只要不被鱼扯断，就可以一直使用下去。但要注意，游戏中部分鱼只能使用一次性的鱼饵才会有较大几率上钩，在钓鱼前一定要注意选择。

2.钓鱼的方法

当玩家拥有钓竿、鱼漂和鱼饵后，进入钓鱼点先选择一个方向，再按下○键就会出现抛钩的力度槽，力度槽会在0%到100%之间浮动，玩家按下时百分比越高，抛出的距离越远。鱼一旦上钩，画面中央会出现提示，此时将滑杆向↓拨动即可进入拉鱼状态，鱼上钩后在画面上方会出现鱼的抵抗槽（テンションゲージ），玩家需要根据鱼游动的方向让鱼竿向该方向倾斜，然后再按R键不断拉线，抵抗槽蓝色的部分属于安全区，只要在该范围内拉线，鱼线就不会断开，但不断拉线的话会让中央的安定杆不断向一方偏移，一旦进入红色的警界状态时就要赶紧放开R键让安定杆回到蓝色部分，否则鱼线就很容易被鱼扯断。整个钓鱼的过程实际上就是不断根据鱼游动的方向来控制滑杆并慢慢拉线，至到将鱼成功钓起来为止。



钓鱼的技巧和注意事项

①游戏中的鱼一共有31种，外加五种垃圾。31种鱼中，前30种鱼钓到后可以与旁边的浜川流对话后交给他，每交给他三种不同的鱼可以完成一个任务并获得奖励，最后两次分别可以获得最强的鱼竿和最强的鱼漂。五种垃圾会随机钓到，注意钓到的“长靴”不要丢弃，某个任务会要求收集三个长靴。最后一种“鱼”则是6号任务钓上来完成任务的。

②在钓具店可以购买到鱼出没地点的月刊，一共十三本，尽快全买下来，这样进入钓鱼状态后按下□键可以选择让指定的鱼的出现区域在地图上显示出来，方便玩家选择抛钩的方向和抛钩的距离。

③影响钓到鱼的种类的要素分别有地点、时间段和鱼饵，其中地点＞时间段＞鱼饵，想要钓到特定的鱼，找到正确的地点是非常重要的。

④抛钩时，尽量抛远点没关系，超出目标鱼的活动范围可以慢慢拉回来，一样有概率钓到目标鱼类。等待鱼上钩时有个小技巧，一下一下点击R键慢慢收线，这样能够更快地让鱼上钩，比干等好多了。

⑤不同的鱼抵抗槽里的警戒状态长短不一，越高级的鱼警戒状态越长，后期钓一些高级鱼时，可以根据上钩时的警戒状态长短来判断是不是目标鱼上钩，不是的话可以按START键快速退出游戏重来。高级鱼和低级鱼区别还在于拉线时鱼转向的时机以及游动速度，后期强力的鱼通常会在中途转向，稍不注意就很容易瞬间被甩到警戒状态导致鱼脱钩。

⑥在鱼脱钩的状态下，一次性鱼饵必定会消失，多次性鱼饵一定概率消失，如果玩家在靠近版边时候脱钩的话，一定概率鱼漂也会损坏。

⑦钓上的鱼除了可以交给浜川流完成任务外，还可以在女仆店做成各种鱼料理，做料理时需要支付一定的金钱并消耗指定的鱼，做成后可以将鱼料理带在身上，鱼料理适合在不能使用必杀技的普通战斗中使用，自带一定的状态上升效果，后期部分强力的鱼料理还附带一定时间无敌效果。玩家装鱼的包裹有数量限制，建议每种鱼钓两条即可，超过限制会强制要求玩家丢弃。

⑧钓鱼时，如果有多种鱼的出现范围和喜欢的鱼饵有重合的话，尽量在地图上显示的交错部分抛钩，这样能更快地钓起指定的鱼。

鱼资料一览

鱼名称	出现时间/特征	料理名称	料理价格	效果
キス	白天/出现范围大，容易钓	キスの天ぷら	1000	体力回复500点+攻击力15秒内小幅度上升
イワシ	早晨/出现范围大，容易上钩	イワシのさつま揚げ	1000	心力回复250点+攻击力15秒内小幅度上升
サバ	白天/出现范围和キス重合，从左边抛线避开前者上钩的几率	しめサバ	1000	体力回复500点+防御力15秒内小幅度上升
アジ	白天/出现范围大，容易上钩	アジのおろし煮	1400	心力回复350点+10秒内进入无敌状态
サンマ	傍晚/出现范围中等	サンマの炭火焼き	1400	心力回复300点+10秒内进入无敌状态
ボラ	白天/出现范围很小，经常在拉线时快速改变方向	ボラのお味噌汁	1400	体力回复600点+15秒内小幅度抑制焦躁状态
メバル	白天/出现区域大，但境界状态也很长	メバルの煮付け	1400	心力回复350点+15秒内小幅度抑制焦躁状态

鱼名称	出现时间/特征	料理名称	料理价格	效果
トビウオ	夜间/出现范围大，其他时间段也有出没	トビウオの一夜干し	1400	体力回复600点+速度15秒内小幅度上升
ホッケ	傍晚/出现范围小，钓其难度大	ホッケの盐焼き	1400	心力回复350点+速度15秒内小幅度上升
カサゴ	夜间/出现范围中等，容易上钩	カサゴの唐扬げ	1400	心力回复300点+10秒内进入无敌状态
タコ	白天/出现范围大，但需要较长的鱼竿	タコのマリネ	1800	体力回复750点+攻击力25秒内中幅度上升
イカ	夜间/出现范围大，其他时间段也很容易钓到	イカリング	1800	心力回复400点+攻击力25秒内中幅度上升
アナゴ	傍晚/出现范围小，上钩率较低	アナゴの蒲焼き	1800	体力回复750点+防御力25秒内中幅度上升
アイナメ	早晨/出现范围小，上钩率较低	アイナメの刺身	1800	心力回复400点+防御力25秒内中幅度上升
カワハギ	早晨/出现范围小，钓起难度大	カワハギの煮物	1800	心力回复350点+20秒内进入无敌状态
ウツボ	傍晚/出现范围小，境界状态较长	ウツボの蒲焼き	1800	体力回复750点+25秒内小幅度抑制焦躁状态
ヒラメ	白天/出现范围小，但上钩率较高	ヒラメのムニエル	2500	心力回复500点+25秒内中幅度抑制焦躁状态
タチウオ	白天/出现范围小，但上钩率高	タチウオのソテー	2500	体力回复850点+速度25秒内中幅度上升
フグ	夜间/出现范围小，但上钩率不低	フグ刺し	2500	心力回复500点+速度25秒内中幅度上升
スズキ	傍晚/出现范围中等，需要较长的钓竿	スズキの龙田扬げ	2500	心力回复450点+20秒内进入无敌状态

鱼名称	出现时间/特征	料理名称	料理价格	效果
ブリ	早晨/出现范围小，但很难上钩	ブリの照り焼き	3000	体力回复1000点+攻击力35秒内大幅度上升
イシダイ	早晨/出现范围小，但容易钓的鱼类	イシダイのカブト焼き	3000	心力回复600点+攻击力35秒内大幅度上升
クエ	傍晚/出现范围小，境界范围长	クエ锅	3000	体力回复1000点+防御力35秒内大幅度上升
カツオ	白天/出现范围小，非常难钓的鱼	カツオの角煮	4000	心力回复700点+防御力35秒内大幅度上升
アンコウ	早晨/出现范围小，但很容易上钩的鱼	あん肝のおろしポン酢	4000	心力回复650点+30秒内进入无敌状态
マダイ	夜间/出现范围极小，体形很大很难钓的鱼	マダイの刺身	4000	体力回复1000点+35秒内大幅度抑制焦躁状态
カジキマグロ	傍晚/出现范围小，难上钩，游动速度和转向力一流的鱼类	カジキマグロのステーキ	6000	心力回复800点+35秒内大幅度抑制焦躁状态
クロマグロ	白天/出现范围小，且力量很高的鱼类	大トロのお寿司	6000	体力回复1000点+速度35秒内大幅度上升
シーラカンス	早晨/出现范围小，极其难上钩的鱼	シーラカンスの丸焼き	6000	心力回复900点+速度35秒内大幅度上升
ホオジロザメ	夜间/出现范围小，难上钩，游动速度是所有鱼中最快的，极其难钓	ホオジロザメのフカヒレ	7000	心力回复1000点+30秒内进入无敌状态
长靴	随机上钩	—	—	—
坏れた伞	随机上钩	—	—	—
古タイヤ	随机上钩	—	—	—
欠けたハニワ	随机上钩	—	—	—
ハニワ	随机上钩	—	—	—
马场将男	任务上钩	—	—	—

关于女仆店的补充

女仆店的小游戏在主线流程中就介绍过了，这里再具体介绍一下其他的小游戏，以及女仆的快速升级方法等。

①女仆一共有四项数值，分别是“料理”、“会话”、“表现力”和“对应力”，其中对应力和主线中需要玩的小游戏“トランプスピード”相关，这个没什么窍门，多玩就可以提升经验值，后期对手的放牌速度很快，不过输了一样能获得经验值，多玩几次很容易就能达到LV10。

②“料理”需要制作各种鱼料理或购买女仆制作的爱心料理来提升经验值，女仆店的爱心料理需要在料理等级提升后才会逐渐增加品种，这一项能力建议和钓鱼一起配合，30种鱼全部做成料理的话，基本上等级就比较高了。做料理时需要花费一定的金钱，价格越高的料理获得的经验越多，道具的效果也越好。

③“表现力”靠给女仆拍照来增加，一张照片需要消耗1000的金钱，不断花钱就能快速提升，同样没什么难点。后期两个拍照选项“メイドさんの撮影会”和“アイドルの撮影会”的区别只在于给“萌”拍照还是给“结衣”拍照，获得的经验值都是一样的。

④“会话”需要依靠小游戏“风船早押しクイズ”来增加经验，都是各种日文问题，优先答对8个问题即可获胜。这个游戏对国内不懂日文的玩家来说难度比较大，好在就算失败也会获得少量经验，有足够多的时间和金钱也是可以将这项能力刷满的。

⑤除了以上四项数值外，还有一个女仆等级，这个等级需要执行“萌のお仕事”通过获得的金钱来提升等级。执行该指令时，需要消耗干劲槽（やる气），可通过完成女仆店的小游戏来累积（建议后期直接拍照来快速增加），最多能够累计10格干劲槽。接客数量与需要消耗的干劲槽数挂钩，而接待客人的成功率又和四项基本能力挂钩，能力越高，客人越容易满足，客人满足后才会获得大量金钱，获得的金钱数量大于目标金钱即算接待客人成功。获得的金钱越多，得到的经验值也越高。

⑥接待客人时，每个客人都会有最多三项属性，后期在四项能力全满的情况下，尽量优先选择有“人气艺人”、“龙ケ峰の王样”、“资产家”等属性的顾客，这样能够获得大量的金钱快速累积经验。

⑦女仆等级每提升几级就会出现新的服装，这些服装可以选择“コスプレを頼む”花钱让女仆穿上，具体的服装获得条件参看下表。

⑧女仆等级达到最高后，第五章与女仆店门口的浅见萌对话可以完成女仆相关的最终任务。

女仆店爱心料理效果一栏

料理名称	价格	效果	出现条件
初恋レモンティー	800	体力回复200点+攻击力10秒内小幅度上升	初期即可
ときめきリンゴジュース	800	体力回复200点+防御力10秒内小幅度上升	初期即可
気まぐれミルクティー	800	体力回复200点+10秒内小幅度抑制焦躁状态	初期即可
キュンキュンコーラ	1000	体力回复300点+速度10秒内小幅度上升	料理LV2
メイぱら特制みるく	1000	心力回复200点+攻击力10秒内小幅度上升	料理LV2
クンクンクッキー	1400	心力回复300点+防御力10秒内小幅度上升	料理LV3
梦の国のクリームあんみつ	1400	心力回复300点+10秒内小幅度抑制焦躁状态	料理LV3
ハートフルワッフル	1400	心力回复300点+速度10秒内小幅度上升	料理LV4
ワンダーらんどパフェ	2200	心力回复400点+攻击力10秒内中幅度上升	料理LV4
ぱらだいすタルト	2200	体力回复400点+防御力10秒内中幅度上升	料理LV5
メイド星直送プリン	2200	体力回复400点+10秒内中幅度抑制焦躁状态	料理LV5
モエタンハンバーグ	3000	体力回复500点+速度10秒内中幅度上升	料理LV6
みらくるオムライス	3000	心力回复400点+攻击力10秒内中幅度上升	料理LV6
ビッグスパゲッティDX	3000	心力回复400点+防御力10秒内中幅度上升	料理LV7
らぶ・はちみつケーキ	4000	心力回复500点+10秒内中幅度抑制焦躁状态	料理LV7
さくらんぼケーキ	4000	心力回复500点+速度10秒内中幅度上升	料理LV8
ひみつのパフェケーキ	5000	体力回复700点+攻击力10秒内大幅度上升	料理LV8
爱のミックスカフェケーキ	8000	体力回复800点+防御力10秒内大幅度上升	料理LV9
ピュアみっくす	10000	体力回复900点+10秒内大幅度抑制焦躁状态	料理LV9
プリン・ア・ラ・萌	20000	体力回复1000点+速度10秒内大幅度上升	料理LV10

女仆服装获得条件

要求女仆等级	可获得的服装
见习いメイド	メイド服
新人メイド	セーラー服
驱け出しメイド	—
半人前メイド	ナース服
一人前メイド	—
ベテランメイド	—
エースメイド	バニーガール
アイドルメイド	—
萌メイド	—
究极の萌メイド	水着

体育游戏

女子网球部（女子テニス部）

网球可以说是体育类游戏中难度最高的一个。比赛为三局两胜制，规则和操作跟一般的网球游戏差不多，滑杆控制移动，4个按键分别对应4种回球。在对战时，场景中央会随机出现黄色的光球，拾取后能够增加玩家气力槽，当气力槽蓄满后，按〇键回球可以打出强力的必杀球，必定得分。需要注意的是当气力槽蓄满后场景中就不会再出现光球了。



网球对战时的技巧和要点

①4个按键都可以用来接球，区别在于使用不同的键接球后打回去的球轨迹不一样，例如△键打出的球为高空球。

②在对手打出高空球后，球的落点处附近会出现红色的标记，快速移动到该标记上再按△键击球的话，可以看到角色动作变慢，随后打出高速球，高速球的飞行速度非常快，很容易让对手漏接，前1～4名对手可以多利用这招得分。

③对付后两位对手时不适合打高速球，对方移动速度很快，很大概率能将球会打回来。

④场地中出现黄色的光球时不要急着去抢，可以打高空球来增加移动的时间，但要注意在对付最后两个对手时尽量不要打高球，不然很容易被对方扣杀。

⑤战胜所有对手后，可以获得“スポーツドリンクMX”奖励，同时开启无尽模式“エンドレス・ラリー”，无尽模式下玩家会不断随机挑战所有对手，直到玩家落败为止，规则改为一局定胜负。这里建议挑战胜利10人以上，与某个教材以及某个任务的完成有关。

摔角同好会（プロレス同好会）

完成相关任务后在体育馆与小林雅人对话即可开启该游戏。对战的方法和普通战斗类似，不过只能使用相关的摔角技来进行攻击，具体的操作方法玩家可以在技能列表中查看“SKILL TABLE”，这种技能的攻击距离和攻击范围要比玩家的初始技短很多，但威力相对较大。对战时，双方各有一条体力槽，攻击对手削减对方的体力，将对手打倒在地时靠近并按下〇键可以将对手压住，这时需要根据画面上的提示扔、摇动滑杆，阻止对手挣脱，压制对手保持3秒即可获胜。如果我方被对手压住的话，根据提示挣脱对手的控制即可，摔角为一局定胜负。



摔角时需要注意的要点

①按下〇键进入投技对持状态时，需要在1-2秒的时机内快速按下〇键来成功使出投技（可以观察进入对持状态后出现的特殊音效来判断按键时机，画面上也能看出效果，另外，被对手抓住时也是在该特效出现时按下〇键来拆投），配合不同的方向键还会使投技产生变化。

②双方的体力不会影响到比赛的结果，但体力的多少和压制的成功率有关，体力越少越容易被压制，后期的几名对手需要体力在30%以下压制才会有较高的成功率，否则很容易被挣脱。

③对抗时可以使用普通战斗的技巧，例如侧移和防御等，建议玩家通过游击战来削减对手的体力后再进行压制，这样打起来会比较轻松。

④战胜所有对手后，可以获得“スポーツドリンクMX”奖励，同时开启无尽模式“无限デスマッチ”，无尽模式下玩家会不断随机挑战所有对手，直到玩家落败为止，这里建议挑战胜利8人以上，和某个教材以及某个任务的完成有关。

拳击格斗部（ボクシング部）

和摔角一样，完成特定的任务就可以在体育馆内进行指导了。拳击是所有体育类游戏中最爽快，玩法和难度也是最简单的。进入对抗后，玩家可以使用各种拳击技能攻击对手，使用的技能都是格斗技，可以在“SKILL TABLE”中查看。画面下方显示双方的体力槽，体力槽上方有三个点，任何一方被击倒就会消失一个。在双方的体力槽中间的是本局比赛的时间，每当一方倒下时，会进入10秒倒计时，在倒计时时根据画面中提示连点指定按键可以再次爬起，爬起后会回复一定的体力值，倒计时消耗的时间越少体力回复得越多。如果玩家在一局比赛时间内将对手击倒3次的话，可以直接获得比赛胜利；如果时间结束双方都没有获胜的话，会进入下一局，同时占优势的一方会以〇表示该局胜利，三局下来〇多的一方同样可以获胜。

拳击比赛时要注意的要点

①比赛时虽然是第一人称视点，但在通常战斗下的技能都可以使用，灵活运用防御和侧闪等动作。

②后期的对手起身时间会非常短，不过即使是这样也不会很强，一直将其逼入死角进行压制即可，比起防御战打法要好得多。

③如果没有在一回合内解决对手的话，进入下个回合时双方的血量会继承。

④战胜所有对手后，可以获得“スポーツドリンクMX”奖励，同时开启无尽模式“无限スパーリング”，和其他游戏的模式一样需要不断随机挑战所有对手，直到玩家落败为止，该模式下为一局定胜负，并且每场战斗后只会回复少许的血量。同样建议连续挑战胜利至少8人以上。



空手部



空手道是所有迷你游戏中规则最简单，玩起来速度最快的，同样是完成相关的支线任务后开启。该游戏使用空手道专用技能，攻击距离短且速度较慢。进行游戏时画面上方会显示出本次对战的时间，玩家和对手之间会保持一定的距离，画面下方的对抗槽表示玩家与对手的对抗倾向，当玩家或对手被攻击并处于防守状态时，该槽就会逐渐向攻击方偏移，反之毅然。玩家在对抗中一旦成功击中对手（非防御状态），对手对抗槽右方的黄点就会减少一个，同时算成功胜出一局。时间结束前击中对手三次即可获得胜利。除成功击中对手外，当对抗槽向某一方100%偏移时，也算成功击倒对手一次。

空手道比赛时要注意的要点

①与前四名对手的对抗比较简单，直接使用连击即可，躲来躲去或防御反而比较麻烦；最后两名对手比较麻烦，攻击时会进行侧移和防御，可以先防御再进行反击，但要注意对抗槽的偏移量。

②战胜所有对手后，可以获得“スポーツドリンクMX”奖励，同时开启无尽模式“无限组み手”，随机不断挑战所有对手，直到玩家落败为止，与每位对手的对抗都是一局定胜负。成功连续挑战胜利至少8人以上，可以获得一本新教材并完成空手道优胜。

野球部

棒球游戏实际上和第四章最后的迷你游戏是一样的，整体难度偏低，玩家的目地就是让击球手三振出局。投球时，玩家先选择一个位置，目标位置红色的部分为对手的击球有效范围，选择好投球位置后，对手还会自动修正击球位置，特别是后期的对战选手。投出的球为普通球时，对手一旦击中就会进入对抗模式，对抗模式下玩家需要不断连点〇键来让对手的击球FOUL，否则会被对手击中而出局，出局三个球的话会直接失败。投出“火焰球”和“幻影球”两种特殊球时，前者同样需要进入对抗模式，成功后能够对手的球棍击破，后者大部分击球手都会直接MISS。合计三次成功即可获胜，比起同样是棒球游戏的“ストラックアウト”难度要低很多。



棒球比赛时注意要点

①一般来说，投火焰球是最简单的，连点成功后可以直接击破对手的球棍获胜。幻影球的投掷难度要高一些，不建议投幻影球，后期的对手在对抗模式下占很大的优势，但能成功投出火焰球的话依旧很简单。

②战胜所有对手后，可以获得“スポーツドリンクMX”奖励，同时开启无限模式“エンドレス・ストライク”，直接挑战最强的对手“高桥响”，无限投球直到玩家的球被击飞或者FOUL为止，建议连续挑战至少20球以上，可以获得一本教材并完成一个任务（成功投球数越多，投球有效范围会越来越小）。

ストラックアウト

实际上就和主线第四章的投球小游戏一样，第六章的支线任务完成后，会发现欢乐街街口的“ストラックアウト”已经开张了。这里的投球分为三个模式，分别是“シンプルモード”、“ポイントモード”、“サバイバルモード”。三个模式的玩法大致相同，但最后获胜的方式不一样。火焰球的特点是威力大，可以击破一些蓝色的铁牌；幻影球则可以一次击中多个牌子，但击中铁牌会被弹回来。游戏中有四个支线任务与玩家的投球成绩相关，以下是三种模式的玩法区别。



シンプルモード

该模式只要玩家投出规定数量的球数将所有的牌子击落即可过关，分为9牌模式和16牌模式。9牌模式下玩家最多可以投12次球，中央的蓝色铁牌需要投出火焰球才能击落，其他的部分可以投幻影球，一次击落多个，最后根据玩家使用的球数进行评分，使用球越少分值越高，该项目获得第一名可以完成一个支线任务。16牌模式最多可以投掷20个球，同样是过关用球越少得分越高，该项目获得第一名同样可以完成一个支线任务。

ポイントモード

得分模式，投出10个球看玩家最多能够得多少分.每个牌子上会标注不同的分数，每投一个球后所有牌子都会更换，瞄准分多的牌子使用幻影球一次击落多个是该模式得高分的窍门。但要注意部分有边框围着的牌子是铁牌，必须使用火焰球，该模式获得第一名可以完成一个支线任务

サバイバルモード



混合式得分模式，投出5个球看玩家最多能够得多少分。牌子上除了分数外，还可能出现一些诸如炸弹牌、增球牌、阶梯牌等内容。击中炸弹牌后会爆炸，将周围的数个牌子一起炸落，但需要投火焰球来引发爆炸；击中增球牌可以增加玩家的一次投球数；击中阶梯牌则会切换整个击球板。该模式的得分要点在于优先使用火焰球击破炸弹来快速增加击落数，有增球牌的时候投掷幻影球一次击落多个才能增加玩家的投球数，但要注意附近有没有铁牌。投球数用完时击落牌子越多得分越高，该模式获得第一名可以完成一个支线任务

《异说 012 最终幻想》战斗部门访谈录

文 白菜



以追加新人物为首要注目点，《异说 012 最终幻想》的战斗比起前作有了大幅度的进化。这次与制作相关的五位工作人员将为我们讲述游戏开发的秘话。

前作制作完毕之时就已经有制作续作的心情了

——首先请告诉我们制作《异说　012　最终幻想》（以下简称《DDFF》）的契机吧。

鲸冈：最初的契机，说不定是池田的强烈愿望呢（笑）。从前作的杀青会开始就一直在说了。

池田：是的，从前作刚刚做完的时候开始，我就强烈希望能够制作续作。我自己虽然已经将前作玩了400小时左右，但是仍然有很多想要操作的《FF》角色，因此想把他们给制作进去。还有就是，我不想让制作前作时，开发小组内对于这款作品的热情就这样冷却下来。因此为了能够制作续作，我向公司的高层做了很多工作（笑）。我想我们小组内全员应该都是这样的想法，大概是高桥（高桥光则：前作的设计导演，本作的导演）感受到了我们的热忱，帮了我们不少忙，于是最终敲定了《DDFF》的制作。结果我向高层做的工作到底产生了多少影响，到现在也无从得知呢（笑）。

——池田先生是继前作之后继续担任主程序员，那么其他人是怎样加入到《DDFF》的开发中来的呢？

太田：我也是继前作之后继续参加开发的。前作主要负责了EX炸裂技的动画演出，本作就顺理成章地继续负责EX炸裂技、战斗开始时的演出、还有角色动作的指示和各种演出画面。另外在开发初期，和高桥、鲸冈一起考虑了新角色的设计概念。

鲸冈：我在前作是负责的角色部分，但在日版开发结束后立刻就与《FFXⅡ》的开发小组合流了。在《FFXⅡ》的开发终盘时，《DDFF》的开发计划被确立下来，高桥就拜托我负责本作的战斗部分企划。因此我是一边妄想着“闪电的这一招在《DDFF》里应该会作为HP攻击吧”一边持续着《FFXⅡ》的开发工作（笑）。后来也确实是根据当时想出的点子，确立了《DDFF》的企划。

——《FFXⅢ》中您担当的是什么部分呢？

鲸冈：主要是BOSS战。至今为止几乎都是做的BOSS战，就连《王国之心Ⅱ》中也是负责设计与XⅢ机关的战斗。XⅢ机关的成员都是人型角色，从系统角度考虑的话与《异说》还有几分相似呢。

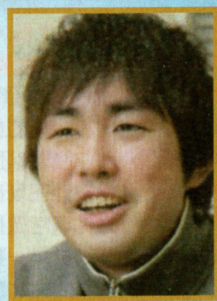
小林：我也跟鲸冈一样，前作开发结束时与《FFXⅢ》的开发小组合流，那边弄完之后再回来参与了《DDFF》。

鲸冈：《FFXⅡ》中和我一起制作BOSS战呢。

小林：我负责的是戴斯理的部分，让它脸部打开发出激光的就是我哦（笑）。那时已经决定要制作《DDFF》了，因此我就一直在考虑“戴斯理会不会登场呢，但是戴斯理基本上都不动的，要是登场的话该怎样战斗呢”之类的问题。

吉川：这是我第一次参与《异说》的开发制作。在结束《最终幻想·水晶编年史　水晶守护者》的制作后，上司问到之后想参与什么游戏的开发时，我回答道“请一定让我参加《DDFF》的开发”。前作我是纯粹作为一名玩家去体验的，当时感受到了一股高昂的热情，因此希望能够参与到能够散发出这等热情的开发企划中去。

战斗设计监督
鲸冈武生



代表作：《异说　最终幻想》、《最终幻想XⅢ》、《王国之心Ⅱ》、《王国之心Ⅱ　最终混合版》
爱用角色：凯因
援护角色：爱丽丝

凯因的EX炸裂技表现出跳跃时间的持久性

——新登场角色的人选是如何决定的？

太田：前作开发初期，曾经在小组内做过希望登场角色的问卷调查。但是由于后来定下了“让历代主人公与最终BOSS对决”的概念，因此也有了一些人气很高但是没能登场的角色。本作就是在这些候选角色中由高桥和野村（野村哲也：原创制作人&角色设计）来挑选的。

鲸冈：当初的预定是让前作只出现了一个角色的作品补完秩序与混沌阵营成对的角色。后来废弃了这个方针，尽量让受人期待的角色出场了。

太田：一开始还说要让闪电的对应角色——《FFXⅡ》的戴斯理登场呢。还有过“虽然《FFXI》的暗之王不错，但身体太大了有点不好办”之类的讨论（笑）。

鲸冈：新角色中最后被选上的是拉格纳。虽然还有其他的候补，但因为想要一个使用枪械的角色，所以就选上他了。

太田：本作初登场的吉尔伽美什，其实是前作就想让其登场的角色。在前作的开发途中，我们还曾经借来了《FFV》吉尔伽美什的多边形模型，连动作都制作好了，结果还是没有登场。

——太田先生是负责制作EX炸裂技的演出，那么新角色之中最卖力制作的EX炸裂技是谁的呢？

太田：凯因的EX炸裂技完成度超出了预计。以



主程序员
池田隆儿

代表作：《异说　最终幻想》、《异说　最终幻想　国际版》、《最终幻想Ｘ－2》、《王国之心》、《王国之心Ⅱ》
爱用角色：皇帝
援护角色：伽布拉斯

月亮为背景从上空降落的场景其实并非我设计的，而是负责效果的同事说“想要做这个”。一开始构想的是天空被云层遮住，一个跳跃刺穿云层后天空整个亮起来的场景。

小林：那个跳跃究竟要跳到哪个高度还成了问题呢。我甚至说过“要跳到平流层去”（笑）。最后在与负责人商量过后定下了现在的高度。

太田：原作《FFⅣ》中，跳了以后不是暂时不会回来么。所以想给大家看看“只有跳得这么高，才会花那么多时间”的影像。另外，决定EX指令的是鲸冈。因为凯因在原作中会背叛，所以连打的按键也设计为中途会“背叛”了。

鲸冈：跟原作一样，正好背叛了2次呢（笑）。

——攻击之后摆出了与《FFⅣ》的主题LOGO同样的动作也让人印象深刻。

太田：在新角色的EX炸裂技中，我们尽可能重现了原作的特定情节或插图中的某个代表镜头，说到凯因的话果然还是LOGO图吧。

池田：一开始设计在攻击结束后会立刻摆出那个造型，但感觉非常做作。那个造型与其说是胜利姿势，不如说是一整套动作中的瞬间环节比较恰当。因此如何让凯因自然地带入那个造型，烦恼了大家老半天。

太田：在网上查看了TGS展上玩家的试玩感想，很高兴得到了好评。

皇帝的“メランコリアの檻”是由前作的影像中诞生的

——前作的角色是准备如何进行调整的呢？

鲸冈：就像光之战士被戏称为“盾之战士”一样，我们不会摧毁角色的固有印象，但会尽可能地让大家能够以新鲜的感觉来游玩。打个比方，在历史悠久的系列中，想要大幅改变角色的特征是比较困难的。但《异说》还没有完全迈向成熟，能够进行各种各样的尝试。比起固步自封，我们认为多多改变角色风格会比较有趣。

——前作即使是不同的招式，也有动作相性能相似的情况呢。本作已经将其全部区别开来了吧。

鲸冈：是的。新追加的招式自然不用说，老招式如果有其他招式能够将其代替的话，也已经尽量削除掉了。因此就算是动作相近的招式，也因为区别了移动距离等细节，而让玩家可以充分考虑选用哪一招。

——角色之间的平衡性实际上是大家一边对战一边调整的吗？

鲸冈：是的。对战的次数已经数都数不清了。

池田：我用皇帝，鲸冈用新角色，我们经常这样对战来当作缓解疲劳的休息呢。新角色用上从没见过的招式时，我们就会进行“这招太强了，快削弱。”“不，像这样正好啦。”这类对话。特别是闪电的“ケアル”，最初勇气的增加量非常大，我在与她的设计负责人对战时抱怨道“这个太诈啦！”（笑）但是减少增加量后，又有其他人提出“明明在对CPU战时是很方便的招式，太可惜了”这样的意见，于是又增加了少许……像这样折腾多次以后，终于定在了合适的量上。因此调整是基于开发小组全员都以玩家角度提出的意见来进行的。

鲸冈：本作的皇帝极大地反映出了池田的想法呢。

池田：开发初期被鲸冈问道“本作想把皇帝做成什么样呢？”于是我回答道“想要加入米粒般大小很难察觉，但一旦碰到就会引发大爆炸的陷阱。”“前作的片头影像里皇帝好像就用了这么一招，把那个加进来吧。”于是就有了“メランコリアの檻”。

小林：其实那段影像里的招式原本是“地雷”与“光の纹章”的初稿设计素材，Visual Works（担当影像制作的部门）独自将其升华后制作成了影像。

鲸冈：那一招在前作中并没有登场，结果老是被人问“到底要多少级才能学到那招啊”（笑）。由于有了这段故事，所以作为本作皇帝的新招实在是再适合不过了。只不过一开始并不叫“メランコリアの檻”，而是命名为“ヴィジュアルワークスボム（Visual Works爆弹）”呢。

小林：或者直接说“影像的那个”也都能理解（笑）。

以援护和组队战享受自由组合的乐趣

——战斗系统比起前作有怎样的进化呢？

鲸冈：最大的进化点果然还是援护呢。野村与高桥曾就“赋予战斗更多的深度”进行过讨论，引入援护就是其中一个方案。由于本作是“《FF》系列”全明星战，就算从让各人气角色并肩作战这一点来看，这个点子也不坏。组队战也是同样的，让只属于自己的组合乐趣充分发挥了出来。

池田：就程序方面来看，前作已经让4人对战变得可能，因此加入援护这一点并没有造成太大的困难。只是将4人分的数据放进PSP的内存这个部分，让我们费了好大一番工夫。幸好援护角色只有4招，从数据上来看只相当于0.3个角色。我们甚至还考虑到“到底放哪招进去才不会超出容量”这一点，来选定了援护角色的招式。皇帝的援护HP攻击原本是“いんせき”，在咏唱完毕之前由玩家守护他……这类想法我们也有过，可惜数据量实在太大，只得放弃了。

小林：“いんせき”如果出现互击的画面，贴图将会变得很壮观。我们不断试验并检讨可行性，但无论如何都办不到。

池田：将放入PSP内存的数据量减少，是本作开发中最为辛苦的部分。由于《DDFF》的BGM播放采取的是Streaming方式（即时读取数据并播放），所以在战斗中音乐以外的数据就无法从UMD光碟中读取。战斗中所需要的数据必须在开始前就存入PSP的内存中。刚开始简直是令人绝望般的难度，不过在各程序员坚持不懈的努力下，完成后甚至让内存还空了一点出来。

——说起援护的话，跟EX完全是相对的关系呢。这是出于什么目的做成这样的？

鲸冈：前作完全是EX模式一边倒，现在加入了援护这个新的选择项，拓宽战术选择的幅度就是我们最大的目的。EX崩坏与援护崩坏的关系性啊，援护攻击会削减EX槽啊，首饰的效果啊，我们从各个角度成对调整了两者的相对性，让玩家可以自由决定究竟是重视其中一样，还是均衡地使用。让EX槽比前作更难上升，也是为了让援护与EX更好地对立起来，玩家如果没有明确的中心战术，是很难将槽蓄积起来的。

各种战斗系统都经过了全新调整

——CPU角色的行动似乎经过了相当的调整？

鲸冈：是的。前作CPU角色会做出人类不可能做到的，被称为“超反应”的快速对应行动，我们将这一点进行了调整。另外加入了“偶尔对快速攻击的招式反应不过来”、“面对错开攻击时间的招式会防御失败”这些现象，尽量模仿了真人玩家的行动模式，让大家在单机模式下也能体会到与人对战的感觉。多玩几次的话，相信能够抓到CPU的习惯。

——前作的指令式战斗变更为了RPG风格战斗，具体是怎样改动的？

鲸冈：指令式战斗原本是为了不擅长动作游戏的玩家准备的，但是不装备相应的基本技能判断就很不到位，结果也有被不擅长动作游戏的玩家所排斥的情况。因此本作改良为RPG风格，从一开始就需要玩家做出明确的判断指示，而且只靠一个按键就能做出指示，使玩家操作起

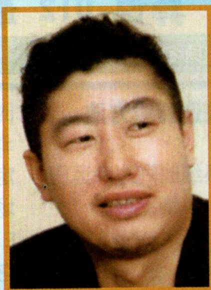


战斗动画导演
太田誉士

代表作：《异说　最终幻想》、《异说　最终幻想　国际版》、《最终幻想Ｘ－2》、《王国之心Ⅱ》
爱用角色：梵
援护角色：萨菲罗斯

VFX美术监督

小林学史



代表作：《异说 最终幻想》、《最终幻想XⅡ》、《王国之心Ⅱ》、《圣剑传说4》
爱用角色：皇帝
援护角色：尤娜

来更加轻松。当初"RPGスタイル+"这个技能还包括按键瞬间进行攻击防御的操作，但大多数人表示难以操控，因此就将其分离出去了。我个人希望不擅长动作游戏的玩家习惯了RPG风格后，装备"RPGスタイル+"这个技能之后能够做出及时且准确的指示，然后慢慢地开始接触原本的动作风格。

——本作增加了冲刺的种类呢。

鲸冈：嗯。"グラウンドダッシュ（地面冲刺）"这个技能从前作发售的时候开始，我们就说很想加入，所以追加是板上钉钉的事。"マルチエアダッシュ+（自由空中冲刺+）"与"マルチグラウンドダッシュ+（自由地面冲刺+）"是我们期待着从转弯的冲刺中能否衍生新战术而试着加入的。事实上对皇帝的战斗确实产生了很大的影响呢。

池田：以往的皇帝都是布下陷阱然后龟缩的风格，现在可以主动进攻了。比如说使用"メランコリアの檻"之后绕到背后去设置"雷の纹章"，又或是到前方去放下"地雷"……重复这样做应该能够迷惑到对手。皇帝变为进攻风格真是挺开心的（笑）。

——追击系统也与前作不同呢。

鲸冈：前作的追击可以看到对手的动作后再按键，但追击原本的概念应该是像猜拳一样猜测对手的按键。所以本作加快了攻击方的动作，减少了防御方按键的接受指令时间，彻底强调心理战。在与其他玩家对战的时候，猜测对手的出招习惯——"这家伙肯定是最初出勇气攻击的性格吧"之类的，相信这也是一种乐趣。另外按照激突有利于援护，追击有利于EX的概念，追击成功能够回收所有的EX源也是一大优势。

加入了印象深刻的新场地，让战斗更加激烈

——战斗场地也比起前作增加了不少呢。

吉川：前作最多只收录到《FFX》，但本作在一开始就已经决定要加入《FFXI》、《FFXII》和《FFXIII》的3个场地。除此以外，我跟另一位场地负责人曾谈论过"想要加入前作登场作品中不同的战斗场景"，但是由于故事模式导入了大地图，而且这一切都只由我们两人完成，考虑到工作时间的问题就放弃了。但是高桥说"果然还是想要其他的场景啊"，于是只得两人加油做，最终额外追加了4个场地。

——新的战斗场地也有选择并非原作最终迷宫的地方呢。

吉川：计划就是选择原作中给人留下深刻印象的场景。基本上都是从战斗的企划负责人给出的候补中选择。顺便一说，《FFⅡ》的パンデモニウム最上阶原本并非候补。但是在网上检索《FF》粉丝中印象深刻的场景时，发现这个场景同皇帝的名言"ウボァー"一起，创下了非常惊人的记录呢（笑）。当时我就想"不加这个不行！"然后自顾自地制作了场地，接着强硬地使其通过了。

——决定场地选择的时候，也预想到了战斗的展开方式吗？

吉川：关于候补名单中的场景，其实都有制作简易的概念场地，以实际游戏来确认是否能玩得有趣。比如《FFⅢ》除了水晶之塔以外，也制作了与水之巫女艾丽娅相遇的破船，但结果打起来不怎么有意思。而水晶之塔场地则在中央耸立着塔，然后在周围进行战斗，是一种独特的战斗形式，因此通过了。

——魔列车真是窄得令人吃惊。

吉川：一开始我们也担心太窄了不好玩，结果意外地发现打起来还挺火热。可以破坏椅子，显得非常有气势，感觉还是可行的。在《FFⅥ》的故事中，魔列车是给人留下特别深刻印象的场景。同样的，剧场艇プリマビスタ也是《FFⅨ》中令人印象深刻的场景。原作在プリマビスタ中活动的场景是夜晚，而在《DDFF》中就特意改动为了白天。

鲸冈：本作的战斗场地制作速度真是快得令人吃惊呢。由池田构思的秩序阵营、混沌阵营与狂暴Chaos专用的EX炸裂技发动中的空间，也作为特殊战斗场地请吉川进行了制作。结果3种场地仅仅用半天就全部完成了。

吉川：这个开发企划可是散发着热情呢。我当时想着"面对这样的热情，必须以行动来回应"，因此就全力制作了。

太田：另外这次我也参与了战斗场地的意见提供。比如最初的时候，魔列车的背景是缓缓流动，画面完全都不晃动的。于是我提出"这不就跟电视台的旅行节目一样了么，是不是把背景的流动速度加快，然后加入大幅度的晃动比较好？"还拜托他们做出"激突到窗户以后希望能有裂纹"的效果。

鲸冈：好像还说过"干脆打破窗户飞到外面去吧"这样的话呢（笑）。

池田：这就是本作开发小组的特征，特意降低了部门间的隔膜，营造出任谁都可以轻松提出意见的氛围。在大规模的开发组中，自己只负责自己专门的部分我认为会更有效率，但《DDFF》的开发组并没有庞大到那个地步，因此我想更加重视大家一起制作游戏的一体感。

如果还有续作，系统也许会发生大变化？

——《DDFF》完成了，之后还会有大家期待的续作吗？

池田：怎么说呢……因为《异说》有很多热情的粉丝，所以我们也想将这个系列继续下去，但同时我们也有其他很多想要制作的游戏。《DDFF》的续作是我们想制作的游戏之一，但全新的作品也是我们的目标。在这个意义上，即使我们不直接经手续作，也希望我们的开发组中会有人来制作呢。

——是否有过"如果有续作的话，想要实现这样的想法"的念头？

池田：仅代表我个人愿望的话，我希望能在新的平台上制作呢。前作的时候我也提过了，《异说》是以1对1为前提的系统，并不适合多人数的对战。但我迟早想要制作一款适合多人对战的《异说》。还有，"《FF》系列"的最终BOSS都是巨大化的敌人，所以想试着在《异说》中加入多人讨伐巨大化敌人的要素。另外还有一点，倒不限于《异说》之中，不过我希望游戏中的画面也能采用Streaming方式读取。

吉川：场地在本作中可以说指明了新的方向性吧。比如说战斗场地选用了最终迷宫之外的场景，加入了如同《FFⅠ》一样的大地图等等。在从玩家处收集到足够的意见之后，我们会慎重考虑今后的发展方向。

小林：想要登场的《FF》角色还有很多呢。虽然增加角色制作起来会辛苦一些，但辛苦早已是家常便饭所以无所谓啦（笑）。

太田：关于EX炸裂技演出方面，比起《FFⅦ》之后的召唤兽演出还是显得简略了一些。这正是《FFⅦ》最大的亮点，夸张到稍稍有些可笑的演出，也想在EX炸裂技中做出这种效果呢。另外还有不是更换一整套服装，而是能够替换单个部位的话，应该会很有趣。虽然角色设计上会有制约，但是如果能在肩上装着莫古力行走的话就好了。

3D场地美术监督

吉川隆之



代表作：《最终幻想XⅡ》、《最终幻想·水晶编年史 时之回声》、《最终幻想·水晶编年史 水晶守护者》
爱用角色：拉格纳
援护角色：伽布拉斯

鲸冈：如果有续作的话，系统说不定会有大变化。前作原本就以避免造成格斗游戏常有的核心向问题为目标。但是在本作中加入了援护等系统，虽然对战变得有深度，游戏也变得有趣，但本身的难度似乎也提高了。所以要是有续作的话，并非在本作的延长线上发展，而是想以完全不同的方式来追求进化。保留初学者也能享受战斗乐趣的原点概念，继承优点并探索全新的风格，将是今后《异说》所不可缺少的目标。

秘技大放送

第2次超级机器人大战Z 破界篇

日版 游戏原名 第2次スーパーロボット大战Z 破界篇

●全灭练级推荐关卡

所谓的全灭练级法，是指在《机战》中Game over的时候，在当前关卡所获得的资金、经验、PP点数与击坠数都会保留下来重新开始进行游戏。如此重复就能达到赚取这些数值的目的。打倒一定程度的敌人后，故意满足失败条件就能快速重复这一过程。不过这个练级法的坏处在于总回合数会加算上去，另外Game over一次后就无法取得该关的熟练度。

简单的失败条件达成方式无非以下三种：指使母舰或被击坠就Game over的机体冲入敌阵；用地图炮轰掉自己的母舰或被击坠就Game over的机体；经过一定回合自动失败的关卡。在本作中，以前、中、后期三个时间段为分界，给大家推荐三个适合全灭练级的关卡。

·13话 黑の骑士团

这是第一次合流后的关卡，可以用来培养另一条路线中还未进行培养的机体与机师。

·第20话 砂尘に舞う恶意

本关最大的特点就是敌人数量极多，用来赚取击坠数与PP非常合适。而且关卡中还有不少有名有姓的中BOSS级角色，资金赚取也非常划算。早期就将我方机体分散开来，分批击破敌军的话效率也还不错。

·第48话 夜明けの钟

由3张地图构成的关卡。将第1张地图的敌人全灭后，在第2张地图让プトレマイオス或我方任意机体被击坠就会Game over。第1张地图的敌人数量众多，用于后期最后一次赚取资金与PP是不错的选择。



异说 012 最终幻想

日版 游戏原名 ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

●Lv100角色快速育成方法

共通前提条件：

设定PSP系统时间为幸运日（EXP+100%）；饰品装备“グロウエッグ”（EXP+20%）×2，“チョコボの毛”（EXP+20%），“チョコボの羽”（EXP+50%），“チョコボの尾”（EXP+100%）；游戏频率调整为“とことん游ぶ”或“とにかく经验值をかせぐ”，然后调整到EXP×5奖励发动；在PP商店里买到自由对战中让CPU等级+N（N尽量高）的要素；进入主菜单下的プレイヤーカスタマイズ，选择オリジナルルール来设定原创规则。

1.正面交战法

在原创规则设定下，将“追加ブレイブ”设定为-100（等级低的一方勇气值+100%），“EXモード持续时间”设定为1（EX模式持续时间为1秒）。进入自由战斗模式，对手选择伽布拉斯（不会使出HP攻击，比较安全），Lv设定为当前可选择最高，强度为最强，规则选择为之前设定的原创规则，CPU类型为慎重或极端。开始战斗后，以HP攻击命中对手就能结束战斗，段位瞬间飙升。这个方法比较慢，但是安全。

2.EX复仇法

在原创规则设定下，将“追加ブレイブ”设定为-100，“EXコア出现频度”设为4（EX核心出现频率极高），“EXコア吸收量”设为700（一个核心加满EX槽），“EXリベンジ持续时间”设为10（EX复仇持续时间为10秒），“攻击时アシストゲージ上升量”设为0（进行攻击行动后援护槽不增加），“ヒット时アシストゲージ上升量”设为0（攻击命中时援护槽不增加），“マップブレイブ取得可否”设为0（勇气崩坏无法取得地图勇气值），“アシストBREAK发生可否”设为0（不会产生援护崩坏），“EX BREAK发生可否”设为0（不会发生EX崩坏），“アシストロック持续时间”设为0（援护锁定发生后瞬间解除），“アシストゲージ减少速度”设为0（援护槽不会自动减少），“アシスト攻击时EXダメージ”设为0（援护攻击命中时EX槽不会减少）。进入自由战斗模式后带上援护角色，战斗设定同上，对战角色选择香托托，场地建议选择魔列车（方便回收EX核心）。开战后回收EX核心，之后故意吃下攻击，发动EX复仇，然后以HP攻击下血。最后一击时启动EX模式，然后以EX炸裂技收尾赚取奖励经验。这个方法能够速战速决。

●快速刷战斗生成素材

当拥有满级角色后，就可以快速进行战斗素材的量产了。

1.进入角色设定菜单，选到自己的满级角色，先按SELECT键改为不使用的套装（一般是SET E），然后拆下他的所有技能与装备，只留一个地面的HP攻击，饰品装备上“トレーニングリング”，退出保存后，一个不会回避不会防御的稻草人就做好了。

2.进入主菜单下的プレイヤーカスタマイズ，选择オリジナルルール来设定原创规则。将“クリティカル发生确率”设为1000（攻击必定破招），“クリティカルダメージ”设为1000（破招伤害最大），“EXコア出现频度”和“EXコア吸收量”开到最高，“追加ブレイブ”设定为-100，アシスト（援护）相关全部开到最小，退出保存。

3.选择プレイヤーカスタマイズ下的フレンドカード，将Rule改为刚刚设定的原创规则，Character则选择第1步设定的满级角色，SET为刚刚选好的套装。设定完毕后按□键将其保存为Ghost存档。

4.进入联机通信模式，选择最后一项“すれちがい·インポート”，然后选择最后一项“フレンドカードをインポートする”，导入刚才保存的存档。

5.回到上级菜单，选择第三项“フレンドカード一览”，会看到自己的名片被导入这里，套着绿色的外框。这时候按○选择第三项“ゴースト对战[1 on 1]”，就能打这个稻草人。

开场后找到EX核心，然后用多段EX炸裂技将其直接解决，就能一次性满足段数和素材生成条件。而稻草人不能防御不能回避，随便被打一下就会勇气崩



坏，而且只会用一种你最熟悉的HP攻击，所以非常安全快捷。

●始终保持EXP×5

游戏频率调整为“とことん游ぶ”或“とにかく经验值をかせぐ”，就能遇到经验值×5的状况。每打完一场战斗后，左下角出现陆行鸟的音符符号，就退出去在角色设定画面看下，如果右下角显示EXP×5，说明下一场战斗就会是5倍经验。在打完战斗后，角色的经验会先进行结算。等结算完毕后，系统会询问再战还是回到设定画面，此时按Home键退出游戏，再进入游戏，会发现角色经验已经增加，但陆行鸟仍然停留在5倍经验处。

●初期KP赚取法

进入【000】章节后，立刻找到传送石，前往“クレセントレイク”，然后往南走进入“エルフ雪原”，可以找到“大いなる意志のひずみ”。进入之前将所有队员的等级调整为1，根据补正，进入之后就会有59点KP奖励。之后撞上援护角色，开战后立刻投降并退出，援护角色消失，直接调查混沌烙印就能走出空间，轻松得到59点KP。

当有500KP以上之后，将系统时间调整到幸运日的第二天，在コーネリア城附近原本只卖小石头的莫古力处会有提升KP获得量的饰品出售。每次只卖一个，但通过调整系统时间就可以快速凑齐5个。队伍全员带上饰品再去刷KP，可以一次性得到1888。

●道具抽取

在故事模式/自由战斗/通信对战模式中赢得胜利时，有一定几率得到对手装备的道具。与战斗生成不同，在战斗前的情报中无法得知获得的几率与目标。基本上获得的几率是偏低的，不过可以用以下手段提高获得的几率。

- ・装备提升道具抽取率的道具（盗贼の小手、シーフの帽子、“蜂蜜の色香”套装）。
- ・装备提升道具抽取率的饰品（モーグリのお守り、危うげな幸运）。
- ・装备提升LUK的饰品。
- ・在PP商店购入“アイテムドロップ确率アップ”。
- ・幸运日效果。
- ・敌人的强度不要在弱以下（但是在普通以上也不会提高几率）。

●交换素材抽取

将【012】通关后，可以在PP商店买到“トレード素材のドロップ机能追加”。购入之后，在战斗中胜利就能获得对手所装备的道具、饰品的相应交换素材。比起用道具抽取直接获得装备品，有时候用交换素材抽取来集齐交换素材说不定还快些。

●利用自由战斗收集道具

进入战斗后，直到对手装备你的目标道具前不停地重新开始战斗。当对手装备目标道具后，战斗完结时选择再战，对手就不会改变装备。但要注意，专用装备或是一部分套装，如果不正常获得一次的话，对手也是不会装备的。

・偷窃道具（道具抽取率+20%）

道具	对手	Lv	强度	战术
盗贼の小手	洋葱骑士	78	强い：カスタマイズ	何でもいい
	吉坦		とても强い	
	普莉修	71	最强	
シーフの帽子	任意可以装备帽子的角色	85	普通	极端

・偷窃饰品

（交换素材：ジェミニレシピ、こびとのパン、からくり部品）

饰品	对手	Lv	强度	战术
危うげな幸运	吉坦	85	强い：カスタマイズ	极端
危うげな幸运	加布拉斯	85	弱い：カスタマイズ	极端

・リボン道具（减少饰品的损坏率）

道具	对手	Lv	强度	战术
スーパーリボン	任意可以装备リボン的角色	92	最强	何でもいい

・套装“ダイヤの神秘”（效果：AP+100%）

道具	对手	Lv	强度	战术
ダイヤバングル	洋葱骑士	75	普通	猛攻
ダイヤソード	洋葱骑士	75	普通	温存
ダイヤシールド	塞西尔	75	普通	猛攻
ダイヤアーマー	塞西尔	75	普通	猛攻
ダイヤベスト	塞西尔	75	普通	猛攻
ダイヤの发饰り	蒂娜	75	普通	战略

梦幻之星 携带版2 无限

日版 **游戏原名** ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

●称号“シールドアーティスト”获得法



由于这个称号的奖励是16★大盾，又不需要收集要素，所以值得大家去挑战一番。称号的获得方法是挑战重现《PSO》EP2的BOSS奥尔加・佛罗文。将其击倒后，拉住滑杆往时钟5～6点方向走，当听到3声踩在水里的声音后停下来。在这个位置将落下的剑及时防御，就能获得该称号了。

超时空要塞 三角开拓者

日版 **游戏原名** マクロス トライアングル フロンティア

●密码

在设定中输入密码，将会出现特别的任务。

任务类型	任务名	密码
SURVIVAL MISSION	ボスアタック	HTXTU
EXTRA MISSION	星座の辉きと共に	NEBHI
EXTRA MISSION	KAKIZAKI	BXLBT

●快速刷点数

在学院模式中训练出SP槽6，学到“气力充实”、“中华饭店常连客”与“改造一筋”技能，用柿崎做援护。然后选择マクロスプラス时代的“エデン・オア・ヘル”任务，开场使用柿崎的攻击技能“最后の晚餐”，约8秒就能赚到改造点数3344、娘娘点数5016左右。

如果讨厌重复刷短任务，或是不想提升柿崎的好感度，而且对自己的技术很有信心的话，可以选择SURVIVAL MISSION的マクロスF时代。SS评价可以得到改造点数50000、娘娘点数99999。给搭档装上“改造一筋”的话，两圈下来就能全改造。



GAMERS GUIDE
2011年夏季大作推荐

统计时段
2011年6月
～
2011年8月

游戏名一览

导读

期待度以游戏的系列口碑、售前情报为基准，部分旧作的移植版则参考了原作素质和新增要素，个别已发售、但值得推荐的大作无编辑的“个人期待”项。一些游戏的官方封面图尚未确定，以“封面待定”表示。

期待度 S 备受期待，值得所有PSP玩家一试
期待度 A 素质优秀，是该类型游戏中不可多得的佳作
期待度 B 素质良好，有个性化的闪光点

推荐年龄图标注释

CERO A 全年龄推荐
CERO B 推荐12岁以上
CERO C 推荐15岁以上
CERO D 推荐17岁以上
CERO Z 推荐18岁以上
CERO 教育用软件

高达回忆 战争的记忆（ガンダム メモリーズ 戦いの记忆）

预定2011年6月23日

◆NBGI◆ACT
◆6279日元
CERO A 全年龄対象
期待度 A



内容：PSP《高达》题材动作游戏的最新作，玩家可操作来自《机动战士Z高达》、《机动战士高达00》以及《机动战士高达UC》等作品的MS，以三机一组活跃于原作的各场经典战役，体验别的《高达》ACT所没有的“战术交换战斗”。

魅力点：游戏中登场的MS根据作战方式的不同，被分为接近型、射击型和速度型三种，玩家可选出自己喜欢的机体，组成超越作品框架的梦之队伍。

个人期待：目前公布的参战作品感觉少了点，希望能在发售前有更多的新作品公布，又或是让已公作品的众多反派机体也纳入可操作的行列，让玩家在组队时有更多的选择。

荣耀同盟（グロリア・ユニオン）

预定2011年6月23日

◆Atlus◆S・RPG
◆6279日元
CERO B 12才以上対象
期待度 A



内容：Sting开发的“《同盟》系列”最新作，不但请来了新的画师，世界观和故事背景也焕然一新。为了探寻封存有“维尔之力”的水晶，以成为“大海贼”为目标的主人公伊修特扬帆出海。在无尽的大海上等待着他和同伴们的，究竟会是怎样的冒险之旅呢？

魅力点：以同盟战斗为核心，包括武器、兵种、阵型、地势等要素的庞大系统极具战略性。本作的卡片种类也增加到48张，将会有更多效果的新必杀技登场。

个人期待：Sting制作的游戏向来耐玩度极佳，不过这已经是系列的第三款作品，个人还是希望本作能在系统上有所突破，否则老玩家估计很难找到新意。

斯坦因之门（STEINS;GATE）

预定2011年6月23日

◆角川书店◆AVG
◆6090日元
CERO C 15才以上対象
期待度 B



内容：本作是曾在X360平台上大获好评的妄想科学AVG，讲述有严重中二妄想倾向大学生——冈部伦太郎，因机缘巧合与同好会“未来机械研究所”的成员们发明出可以穿越时空的“电话微波炉”，也因此陷入了意想不到的阴谋之中。PSP版将采用全新的OP和ED主题曲，OP影像亦全面换新，原作PC版的新增CG和角色立绘也一同收录到PSP版当中。

魅力点：崭新的画风，科幻而又紧凑的故事剧情是本作的一大卖点。

个人期待：其实本作移植至PSP上可以说是意料中事，也符合5pb一直以来的战略方针。对FANS而言，能保证全要素移植已经满足了。

ToHeart2 迷宫旅人（ToHeart2 ダンジョントラベラーズ）

预定2011年6月30日

◆Aquaplus◆RPG
◆5040日元
CERO D 17才以上対象
期待度 B



内容：本作是一款改编自Galgame的3D迷宫类型的RPG。来自《ToHeart2》的人气角色们因为种种缘故，身着冒险者的打扮，进入了剑与魔法的幻想游戏世界。为了回到原本的世界，搜寻线索的众人只得踏进了迷宫之中。

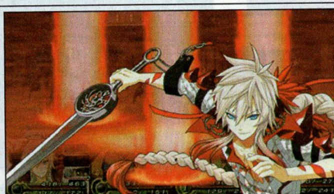
魅力点：由于取材自Galgame，角色本身魅力十足，而游戏亦含有大量正统RPG要素。转职系统、特技细分，甚至还有阵型概念，相信会让FANS爱不释手。

个人期待：至今为止的情报中没有看到我方角色的战斗身影，希望不要又是一款第一人称视角的3D迷宫探索游戏，战斗时不见己方的身影，浪费了华丽的人设。

解放之剑 雷克斯（アンチェインブレイズ レクス）

预定2011年7月14日

◆Furyu◆RPG
◆6090日元
CERO B 12才以上対象
期待度 B





内容：游戏讲述了拥有世界最强力量的龙族王子梵古由于过分自负惹恼了女神，从而被变成了人形的幼体并失去了力量，为了夺回失去的力量，和同伴一起挑战女神试炼的故事。

魅力点：游戏最大的魅力就是由多个实力派游戏制作人以及画师负责游戏的制作和人设，另外强大的声优阵容和水树奈奈献唱的主题曲也十分惹眼。**个人期待**：游戏的系统还是比较丰富的，不过这毕竟是一款迷宫类RPG，希望实际游戏能突破迷宫RPG的框框，带给玩家不一样的感觉，否则就对不起如此华丽的制作团队了。

战国BASARA 群雄编年史（战国BASARA クロニクルヒーローズ）

预定2011年7月21日

◆Capcom◆ACT
◆4800日元
推荐年龄 未定
期待度 B





内容：系列5周年纪念作品，游戏沿用前作2对2的战斗方式，参战成员则包含了正统三部作品中几乎所有主要成员，名副其实的大乱斗。

魅力点：游戏着重强调的空中战，相信如何掌握制空权将是本作的核心战术。另外，“天下统一战记”模式让玩家可以以自己的意志统一天下，增加了代入感。

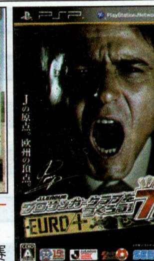
个人期待：游戏最为强调的是空中战，希望不要因为强调这一方面而忽视了其他方面，如果游戏最后出来的效果是空中战远远强于地面战而让游戏失去了平衡性的话，那游戏的整体素质就会大打折扣了。

J联盟 创造球会7 欧洲加强版（J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 7 EURO PLUS）

预定2011年8月4日

◆SEGA◆SLG
◆6279日元
CERO A 全年齢対象
期待度 B





内容：系列15周年的纪念作品，除了可以执掌日本J联盟球队的帅印外，包括意大利、英格兰、荷兰、西班牙、德国、法国在内的欧洲六大联赛的俱乐部也会悉数登场。玩家将以J联盟为起点，一步步向欧洲各地的豪门球会发起挑战。

魅力点：共计155家俱乐部、约1万6000名球员堪称系列史上最庞大的资料内容，其中相当一部分都是获得了官方授权的，相信能带给玩家真实的足球俱乐部体验。

个人期待：除了像以往作品那样培养球员、经营俱乐部外，玩家在游戏中的分身——教练的经验、能力和名声也至关重要。首次引入的多结局设定也让人多了几分期待。

黑岩射手 游戏版（ブラック★ロックシューター THE GAME）

预定2011年8月25日

◆Imageepoch◆RPG
◆6279日元
推荐年龄 未定
期待度 A





内容：从动画、音乐、手办周边等各方面发展的“黑岩射手”，现在以RPG的形式游戏化，游戏版将以全新的故事和设定演绎黑岩射手。游戏讲述2051年，地球因遭受外星人侵略而荒废，人类仅仅剩下12人，黑岩射手将作为人类的最终兵器，在这里向外星人展开壮烈的反击战。

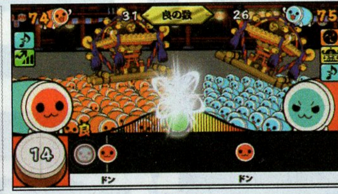
魅力点：虽然是PRG，但本作的战斗系统将加入众多动作要素，说不定会像《CCFFⅦ》一样，让玩家完全操控BRS向敌人展开攻击。

个人期待：游戏版的BRS放弃OVA动画的声优花泽香菜，转而选用坂本真绫，这点笔者其实颇为疑惑的，一切就等待正式发售的时候再解明吧。

太鼓之达人 携带版DX（太鼓の达人 ぽたぶるDX）

预定2011年7月14日

◆NBGI◆MUG
◆5229日元
推荐年龄 未定
期待度 A



封面待定

内容：人气音乐游戏《太鼓之达人》10周年纪念作品，在这次的新作里，除了追加了大量全新的歌曲外，还可以操作“咚酱”进行“全国神轿战”，通过音乐的方式挑战全国的道场主。

魅力点：新增的歌曲自然是本作最大的看点，目前已知的包括《AKB48》、《怪物猎人》、《偶像大师》等相关歌曲都有着非常高的人气，值得期待。

个人期待：附属的“全国神轿战”目前感觉比较鸡肋，如果在战斗中加入陷阱要素会让游戏性和难度提高不少，如果还有其他让人想不到的要素加进去那就更好了。

女王之门 螺旋混沌（クイーンズゲイト スパイラルカオス）

预定2011年7月28日

◆NBGI◆S・RPG
◆6279日元
CERO D 17才以上対象
期待度 A



封面待定

内容：由各个时空穿越而来的美少女战士们齐聚一堂，为了某个目标而共同战斗！旅途中出现的各种令人脸红心跳的故事只有亲身体验过的玩家才能明白其中的魅力。

魅力点：全新且大量美少女角色以及丰富热血的攻击技能自然是游戏吸引玩家的最重要手段，“破甲系统”在如今这个时代已经司空见惯了，不知道“命运惩罚系统”会不会让擦边球达到新境界呢？

个人期待：希望游戏能有更丰富的系统，换装部件和隐藏要素也是吸引玩家多周目的重要要素，当然破甲后的露出度和美型度也是值得期待的，总之希望各方面能全面超过前作。

尸体派对 影之书（コープスパーティー Book of Shadows）

预定2011年8月4日

◆5pb.◆AVG
◆5229日元
推荐年龄 未定
期待度 B



封面待定

内容：本作是去年8月在PSP平台登场的复刻作品《尸体派对 血色笼罩恐惧再临》的后续作品，故事以新加入的角色为主视点，以前日谈和后日谈的方式来叙述前作派生出的小故事。

魅力点：优秀的剧本、恐怖的气氛加上丰富的自由探索要素让其称为了一款可玩性十足的恐怖文字类游戏，新增的“背景探索模式”让探索的自由度更大。

个人期待：由于加入了精神污染度这一要素，游戏时的紧张感应该远胜前作，希望能在这个系统上大作文章，根据精神污染度程度来进入不同的结局应该会很有意思。

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G（モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G）

预定2011年8月25日

◆Capcom◆ETC
◆售价未定
推荐年龄 未定
期待度 A



封面待定

内容：本作是《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》全新升级版，继承前作清新的田园风格，在前作众多萌猫的基础上添加了更多新猫、新萌怪。本作可继承前作存档，在前作收集的基础上进行新的游戏。

魅力点:个性鲜明的艾鲁猫、丰富多样的素材都能激起玩家的收集欲，清新的田园风格，各种搞笑事件值得玩家去探索。

个人期待：期待在《MHP3》中登场的新怪兽以更可爱的形象登陆本作，虽然期待更多的收集要素，但是不希望本作成为一款单纯靠“刷”支撑的游戏。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

PSP 游戏综合发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
PlayStation Portable					
2011年5月					
19日	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	グングニル –魔枪の军神と英雄战争	Atlus	S・RPG	6279日元
19日	秋叶原之旅	アキバズ トリップ	Acquire	ACT	5670日元
19日	冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュOriginal 暗の巫女と神々の指轮	Starfish	RPG	5040日元
26日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	6090日元
26日	预备出阵！恋战	いざ出阵！恋战	Quinrose	AVG	5985日元
26日	出击！乙女们的战场2	出击！！ 乙女たちの战场2	Systemsoft Alpha	AVG	6090日元
2011年6月					
16日	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	5980日元
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	S・RPG	6279日元
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダムメモリーズ 战いの记忆	NBGI	ACT	6279日元
23日	鹅妈妈童谣的秘密之馆	マザーグースの秘密の馆	QuinRose	AVG	5985日元
23日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Fyryu	RPG	6090日元
23日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	角川书店	AVG	6090日元
30日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	6090日元
30日	To Heart2 迷宫旅人	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	5040日元
30日	纯白交响曲 六角之花	ましろ色シンフォニー mutsu-no-hana	Comfort	AVG	6090日元
30日	驯兽师与王子殿下 携带版	猛兽使いと王子样 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年7月					
7日	火枪手	マスケティア	Otomate	AVG	6090日元
7日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	NBGI	TAB	6279日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽ～たぶるDX	NBGI	MUG	5229日元
21日	二世之契 回忆之端	二世の契り 想い出の先へ	Idea Factory	AVG	6090日元
21日	战国BASARA 群雄编年史	战国BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	ACT	售价未定
28日	女王之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6279日元
28日	世界第一无厘头恋爱 满堂红	世界でいちばんNG(だめ)な恋 ふるはうす	Boost On	AVG	6090日元
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	角川书店	AVG	6090日元
28日	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	上坡旋风 携带版	さかあがりハリケーンPortable	Alchemist	AVG	7140日元
未定	绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片	ヒイロノカケラ 新玉依姬传承 –Piece of Future–	Idea Factory	AVG	6090日元
2011年8月					
4日	J联盟 创造球会7 欧洲加强版	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！7 EURO PLUS	SEGA	SLG	售价未定
4日	尸体派对 影之书	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	AVG	售价未定
18日	文明开华 葵座异闻录	文明开华 葵座异闻录	Furyu	AVG	6090日元
25日	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシューター THE GAME	Image Epoch	RPG	6279日元
25日	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道	デュラララ！！ 3way standoff –alley–	Ascii Media Works	AVG	5040日元
25日	快盗双天使 时间与世界的迷宫	快盗天使ツインエンジェル 时とセカイの迷宫	Alchemist	AVG	7140日元
25日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G	Capcom	ETC	3990日元
未定	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	售价未定
2011年9月					
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	RPG	5229日元
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	ACT	5800日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
2011年夏					
未定	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	售价未定
未定	梦幻骑士IV 超载	グローランサーIV オーバーロード	RPG	Atlus	售价未定
未定	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
未定	科学超电磁炮	とある科学の超电磁炮	角川Games	AVG	6279日元
未定	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	AVG	售价未定
2011年秋					
未定	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO –ナルト– 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	ACT	售价未定
未定	七龙2020	セブンスドラゴン2020	SEGA	RPG	售价未定
未定	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク 光と暗の皇女	Gungho	RPG	售价未定
未定	初音未来 女歌手计划 2.5版（暂名）	初音ミク –プロジェクト ディーヴァ– Ver.2.5（暂名）	SEGA	MUG	售价未定
未定	跨过我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCEJ	RPG	售价未定

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

PSP专辑
PSP SPECIAL
VOL.13

玩转PSP
索尼便携主机购买攻略
6.20&6.35系统破解指南
PSP软件群英会

上手指南
凉宫春日的追想
圣诞之吻 收藏版

特稿
七年之痒
——展望NGP发展战略

特别企划
2010 PSP日版游戏销量
TOP200

咆哮吧！钢之魂！

缭乱博物馆
近期PSP热门作品限定版精选

典藏攻略
第2次超级机器人大战Z 破界篇
Persona2 罪
最后的约定物语
异说 012 最终幻想
啪嗒嘭3
梦幻之星2 携带版 无限
SD高达G世纪 世界
薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳多的炼金术士2
猛虎！高校暴力教师

业界声音
《异说 012 最终幻想》战斗部门访谈录

秘技大放送
2011年夏季大作推荐
PSP游戏综合发售表

ISBN 978-7-89476-617-5

本手册随盘附赠不能单独销售
光盘定价：32元